LEVEL 9 2001

International Games Magazine

LEVEL

• http://www.level.ro „It's all about GAMES" • 9/2001 • 49.000 lei •

Emperor: Battle for Dune

Arcanum

... de la cei care au creat Fallout

Max Payne

Este în sfârşit aici!

Anachronox

Engine de Quake 2? Şi ce dacă?



DEMOS
Anachronox
Conquest: Frontier Wars
MAD
Mechcommander 2
Moon Tycoon
Project Eden
Ultimate Ride
Worms World Party

SCREENSHOTS

SHAREWARE
AVP 3.5
Customizer 2000
HTMLGate
OutTray
PowerStrip 3.0
UltraEdit 8.10l
Win Commander 4.54

MOVIES

DLH UPDATES

T.P.
Aprobat C.N.P.R.
Nr. 103/DIO/091/2001
Valabil -2001-
PUBLICAŢII

Răscrucea tăcută

Un lucru este sigur: era jocurilor CREATE din pasiune, acasă, cu un prieten, a apus.

Punct mort... am ajuns, zic unii, într-un punct mort. E liniște în mijlocul agitației și febrilității lansării unor noi jocuri, a unor noi tehnologii. E mare vânzoleală și gălăgie pe piața motoarelor grafice, se face mult tam-tam în jurul efectelor de sunet. Și totuși, e liniște și încă una apăsătoare. Industria jocurilor a devenit cu adevărat industrie... Arta a făcut loc pe deplin profitului. Gamerii care au trăit vremea începuturilor acestui mod de „distracție" (cum îi spun unii) sau de „viață" (cum îl trăiesc alții) încep să se simtă tot mai încolțiți de o întreagă avalanșă de jocuri nici măcar mediocre, care nu reușesc să te țină în fața calculatorului mai mult de-o instalare și câteva niveluri, jocuri ce reușesc să imprime un grad de lehamite care crește proporțional cu avansarea în joc. Nu pot generaliza senzația și să spun că toți cei care se joacă sunt blazați, ba dimpotrivă, gustul comun și tendința gregară se află într-o perfectă relație de concubinaj cu „industria" jocurilor. Când vorbesc de liniște, mă refer la atmosfera de azil care se regăsește pe unele computere, cam retrase și senile, aflate în posesia unor oameni care se refugiază într-un trecut atât de apropiat cronologic, dar atât de distant ca tehnologie și concepție. Un lucru este sigur: era jocurilor CREATE din pasiune, acasă, cu un prieten, a apus. Acum orice firmă care simte că poate reuși în industria jocurilor începe cu planuri de buget, detalii de marketing bine puse la punct, distribuție, publicitate - într-un cuvânt „esențialele" succesului și profitului în ziua de azi. Dar tocmai aici, în această goană după cifre, se simte cu adevărat distanțarea pronunțată față de „esențialul" unui joc - puterea de atracție, fascinația, sentimentul degajate nu prin grafică, nu prin efecte audio-video, ci prin TOT, prin organicitatea compoziției elementelor. *Outcast*, jocul meu de suflet, a fost singurul din ultima vreme care a reușit cu adevărat să mă fascineze. Alții l-au expediat scurt - „Asta e grafică? Nici măcar accelerare hardware nu i-au implementat." La fel s-a întâmplat și cu *Anachronox* - am fost luat de val și am judecat cartea după coperte, doar pentru a constata mai târziu că mi-am pus singur pe ochi vălul snobismului tehnologist, care m-a împiedicat să simt farmecul pe care un joc aparent demodat îl degajă mult mai puternic decât sticlăria, oțelul și precizia anului 2001. Și prin asta revin la cele ce spuneam la început - am ajuns într-un punct mort în care jocul este înlocuit de grafică și sunet, în care imaginea frumoasă, colorată și accelerată 3D are rol de sentiment și senzație. Puținul de artă pe care îl mai degajă un joc sau altul a ajuns la mare preț. Dacă îl găsiți și știți să-l apreciați, treceți cu vederea lipsurile grafice, sonore și de AI. Treceți cu vederea lipsa publicității și bugetul redus cu care a fost produs. Doar așa puteți trece de punctul mort...

Mike

Cuprins septembrie 2001



Cuprins CD septembrie 2001

Demo

Anachronox
Conquest: Frontier Wars
MAD
Mechcommander 2
Moon Tycoon
Project Eden
Icewind Dale: Heart of Winter - Trials of Luremaster
Ultimate Ride
Worms World Party

Movie

Max Payne

Shareware

AVP 3.5
Customizer 2000
HTMLGate
OutTray
PowerStrip 3.0
UltraEdit 8.10I
Win Commander 4.54
DirectX 8.0

Pictures

BattleTech: 3025
Ghost Recon
HOMM 4
Imperium Galactica 3
Jedi Knight 2
Motoracer 3
SW: Galactic Battlegrounds
Trade Wars: Dark Millennium
Yager
Zorro

DLH

Updates

Max Payne v1.10
Operation Flashpoint v1.10

World War III: Black Gold - Zuxxez (imagini noi)

Producătorul european **Zuxxex** a lansat demo-ul viitorului său joc *World War III: Black Gold*. **Zuxxex** se află în spatele unor nume mari precum *Earth 2150* și *Moon Project*. *World War III* va fi o strategie în timp real, care se pare că va folosi o variantă îmbunătățită a engine-ului celor două jocuri. Acțiunea se petrece în viitorul apropiat când resursele de petrol ale omenirii scad până la cote alarmante. Drept urmare, va izbucni un conflict puternic între America, Rusia și Orientul Mijlociu. Luptele se dau pentru cantitățile de petrol care mai există, ele fiind determinante pentru funcționarea economiei statelor respective. Demo-ul are aproximativ 130 MB, așa că cei conectați la Internet prin dial-up îl vor putea obține până în această iarnă, chiar înainte de lansarea oficială a jocului. Adresa de la care se poate face download este: http://www.3dfiles.com/games/worldwariiiblackgold.shtml.











Soul Reaver 2 - Eidos Interactive

Eidos a anunțat că *Soul Reaver 2*, continuarea jocului care s-a vândut în milioane de exemplare - *Legacy of Kain: Soul Reaver*, va fi lansat pentru PC și PlayStation 2. Produs de **Crystal Dynamics**, jocul va continua povestea lui Raziel. Acesta a fost văzut ultima oară intrând într-o poartă a timpului în urmărirea lui Kain. În călătoria lui, Raziel va descoperi misterele din Nosgoth, va revela misterul care stă în spatele corupției Pillar-ilor și genocidul vampirilor. Pe lângă posibilitățile pe care le avea jucătorul de a schimba planurile spațiale, acum poate să călătorească prin timp. Vor exista game variate de arme și vrăji noi, precum și quest-uri captivante, locații pe care nu le-ați mai văzut până acum și foarte mulți inamici. Varianta pentru PlayStation 2 va fi lansată în această lună, în timp ce pentru PC va trebui să așteptăm până în această iarnă.







flash flash flash

Brightstar lansează Singularity Software

Brightstar Entertainment a anunțat că va înființa un departament independent numit **Singularity Software**. Acesta se va axa în special pe produse din industria jocurilor pentru PC. **Singularity** a încheiat deja contracte pentru câteva produse, printre care se află *Cycling Manager* de la **Cyanide**, deja lansat în Franța, și *Team Factor* de la **7FX**, un multiplayer inspirat din operațiunile militare. Aceste produse se vor găsi pe piață începând din această toamnă. Firma pornește cu un capital destul de puternic pentru a putea concura mai târziu cu giganții din domeniu.

IncaGold obține licența RailKing

IncaGold a obținut licența pentru a folosi modelele curselor de tren deținute de liderul mondial în acest domeniu – **M.T.H. Electric Trains**. **IncaGold** dorește să folosească linia acestor trenuri în viitorul său titlu: *RailKing Model Railroad Simulator*, un joc ce conține atât structura trenurilor și accesoriile acestora, cât și traseele căilor ferate. Va folosi engine-ul LithTech și va permite jucătorilor să conceapă și să conducă o linie ferată într-o grafică 3D. Vor fi posibile diverse unghiuri ale camerei și o vedere de deasupra locomotivei.

AMD cu numărul 10.000.000

AMD a anunțat că la fabrica sa din Dresda (Germania) a fabricat procesorul Athlon cu numărul 10.000.000. Acest eveniment are loc la 13 luni de la pornirea producției pentru acest procesor și reprezintă o mare realizare pentru companie. În prezent, această fabrică numără aproximativ 1700 de angajați și a fost numită „Fab of the Year". Conform spuselor celor din staff-ul companiei, această fabrică se află în plin proces de modernizare, deoarece se dorește trecerea la fabricarea de procesoare în tehnologie de 0,13 microni și silicon-on-insular (SO1).

Zax - The Alien Hunter - JoWood



JoWood a lansat ultimele informaţii privind următorul său titlu: *Zax - The Alien Hunter*. Jocul este un action adventure care ne propulsează în lumea lui Zax, un soldat al viitorului pornit în cercetarea Imperiului Galactic. Nava acestuia este lovită şi Zax se vede nevoit să aterizeze forţat pe o planetă necercetată până atunci. Lucrurile nu arată deloc bine, eroul trebuind să repare rapid nava pentru a pleca din calea unei supernove. Pregătirea de care s-a bucurat acesta ţine mai mult de tehnici militare şi metode de supravieţuire, foarte importante pentru a face faţă populaţiei ostile de pe această planetă, dar nefolositoare pentru repararea navei. În plus, zeul malefic care stăpâneşte această planetă ne va da şi mai mult de furcă. **JoWood** promite o amplă campanie single-player, dar şi un multiplayer pe măsură, cu o mulţime de opţiuni. Jocul va fi lansat spre sfârşitul acestui an.



Pro Race Driver - Codemasters

Codemasters a anunţat lansarea în 2002 a lui *Pro Race Driver*, un simulator al curselor de maşini pentru PC şi pentru console. Jocul va avea un storyline bine dezvoltat. Se pare că vom intra în pielea lui Ryan McKane, pe care va trebui să-l conducem până va fi angajat ca pilot de curse. În timpul jocului, cariera acestuia se poate întinde pe durata a peste 20 de ani. Cursele vor conţine şi secvenţe filmate cu modul în care se comportă colegii de echipă, dar şi cu competitorii cei mai serioşi. *Pro Race Driver* va avea un aspect singular în acest gen: Finite Element Modeling, care va calcula exact gradul de deformare a structurii unui automobil în timpul unui impact în funcţie de mai mulţi factori şi modul în care acesta influenţează manevrabilitatea şi capacităţile autoturismului după aceea. Printre campionatele care vor fi prezente în joc se numără şi DTM din Germania sau Avesco V8 Supercar Shell Championship din Australia.







Noi „schimburi de focuri" între NVIDIA şi ATI

În momentul lansării lui Geforce 3, departamentul de marketing al **NVIDIA** se lăuda cu o compatibilitate completă cu DirectX 8.0, cu suportul pentru pixel shader şi cu motorul T&L complet programabil. Acum, când ne mai desparte puţin timp până la viitorul Radeon 2 al **ATI**, a cărui lansare este prevăzută pentru această lună, este



rândul departamentului de marketing al firmei **ATI** să facă valuri. Mai exact, **ATI** evidenţiază suportul pentru tehnologia Pixel Shader 1.4 (suportată începând cu DirectX 8.1) şi subliniază faptul că NVIDIA Geforce 3 nu suportă decât versiunea 1.3 a Pixel Shader. Diferenţa majoră dintre cele două versiuni este posibilitatea ca în Pixel Shader 1.4 să fie randate 6 texturi într-un singur pas, faţă de doar cele 4 pentru versiunea 1.3. NVIDIA contraatacă



spunând că şi Geforce 3 poate randa 6 texturi, chiar dacă nu într-un singur pas. De fapt, acest război al declaraţiilor nu este altceva decât încercarea celor două firme de a atrage producătorii de jocuri sau gamerii de partea plăcii video produsă de ei. Deocamdată, jocuri care să suporte complet DirectX 8.0 nu sunt de găsit, ca să nu mai spun despre cele pentru DirectX 8.1.

flash

Fallen Age pe lista de aşteptare

Fallen Age, un massively multiplayer online game la care lucrează **Netamin** a fost pus pe lista de aşteptare pentru o perioadă care nu se cunoaşte încă.

Cauza o reprezintă divergenţele care au apărut între **Netamin** şi partenerii coreeni. Jocul se află în faza de testare beta. **Netamin** încearcă încheierea unui acord cu **Mythic Entertainment** pentru a permite celor care testau *Fallen Age* să fie transferaţi ca beta-testeri la *Dark Age of Camelot*. Aproximativ 50 de persoane care lucrau la acest proiect au rămas suspendaţi.

Bridge Commander multiplayer

Totally Games a confirmat faptul că lucrează la un multiplayer dinamic pentru cei care doresc să ia loc pe scaunul căpitanului din *Star Trek: Bridge Commander*. Jocul îi va transporta pe jucători în cuadrantul alfa, unde vor schimba salve de phaser cu cardassieni, klingonieni şi romulani. Bătălia se va da pentru supremaţia în acest sector. Jucătorul va putea accesa toate comenzile de la puntea de comandă a navei în oricare din modurile disponibile: deathmatch, team deathmatch, Federaţia împotriva celorlalţi, turkey shoot (cursă cronometrată pentru distrugerea a cât mai multor nave controlate de AI).

Max în top

Potrivit **MCV** (o companie de marketing din Marea Britanie) jocul *Max Payne* a debutat pe locul 2 în topul celor mai bine vândute jocuri ale anului 2001 în prima săptămână de la lansare. În clasamentul tuturor timpurilor jocul ocupă numai poziţia a şaisprezecea. La apariţia jocului şi-au adus contribuţia **Remedy**, **3D Realms** şi **Take Two Interactive**.

Companiile au înregistrat de la lansare creşteri ale cotaţiilor la bursă.

Se aşteaptă ca vânzările să continue pe o linie ascendentă.

Ghost Recon - Ubi Soft Entertainment (imagini noi)



Ubi Soft a lansat noi imagini din următorul lor first-person shooter - *Ghost Recon*. Jocul se află în lucru la Red Storm Entertainment, creatorii unor titluri precum *Rainbow Six* și *RS Rogue Spear*. Jocul se bazează pe o trupă din American Special Forces Army, numită The Ghost. Vor fi 18 misiuni de patrulare a anumitor teritorii, salvarea unor trupe surprinse de inamic, recunoașterea și spionarea unor obiective și alte manevre militare. Jucătorul va fi ajutat de forțe marine și aviatice, precum și de alte forțe aliate. Tactica de luptă va juca un rol foarte important. Echipa de la Red Storm a studiat foarte bine mecanismele unora din cele mai periculoase arme de astăzi, cum ar fi rachetele M136 antitanc, pe care le-au introdus și în joc. Diferența dintre *Ghost Recon* și *Rainbow Six* este dată de elementele de role playing. Personajele vor câștiga puncte din experiență și victorii. Posesorii de PC și de console X-Box vor putea juca și on-line. Așteptați-l în iarna lui 2001.





Kayak Extreme - Small Rockets

Small Rockets, un producător britanic, a anunțat că va lansa un simulator de rafting. *Kayak Extreme* simulează experiența coborârilor pe apele învolburate ale râurilor cu un simplu caiac și o vâslă. Jucătorul va trebui să facă față unor trasee periculoase, cu stânci ascunse și cascade imense. El va putea alege unul din numeroasele tipuri de caiac disponibile, precum și între mai multe curse: Training, Alpine, Africa și America Last Frontier. Pe parcursul cursei vor exista porți pe care nu va trebui să le rateze, pentru unele dintre ele trebuind să vâslească și contra curentului. Va putea concura fie singur, pentru stabilirea unor noi recorduri, fie împotriva unui concurent fantomă care va alege cel mai bun traseu posibil, ori împotriva unui concurent controlat de AI sau în campionat. Demo-ul jocului este disponibil pentru download la adresa http://www.smallrockets.com/pc/kayak/downloads.htm.



Kohan: Ahriman's Gift - TimeGate Studios

TimeGate Studios a anunțat că lucrează la un expansion pentru strategia în timp real *Kohan: Immortal Sovereigns*. În add-on, numit *Kohan: Ahriman's Gift*, va fi continuată povestea lui Kohan, oferind încă 30-40 de ore de campanie single-player, precum și misiuni stand-alone. Fanii jocului au scris producătorilor, nemulțumiți de faptul că nu pot juca de partea celor răi. Ei, acest inconvenient a fost înlăturat, jucătorii putând fi aliați cu Ahriman, ființa misterioasă și foarte puternică care controlează răul din Kohan. Astfel, ei vor conduce facțiunea CEYAH și vor putea experimenta partea malefică a personalității lor. Vor exista personaje noi, vrăji și monștri care nu au mai existat până acum, precum și posibilitatea de a concura online. La momentul redactării știrilor, nu se cunoștea o dată de lansare pentru acest expansion.







flash flash flash

O nouă interfață de la Maxtor

ATA (Advanced Technology Attachment) definește conexiunea dintre harddisk și placa de bază. Pentru a ține pasul cu vitezele din ce în ce mai mari ale harddisk-urilor, trebuie ca și viteza acestei interfețe să crească. Până acum, cea mai rapidă interfață ATA a fost Ultra ATA/100, cu care se putea atinge o viteză maximă (teoretică) de 100MB/s. Maxtor a anunțat că a dezvoltat o soluție mai rapidă decât Ultra ATA/100, pe care a denumit-o „Fast Drives" sau Ultra ATA/133. Specificațiile și drepturile de licență ale noii tehnologii pot fi obținute de către alți producători de harddisk-uri de la Maxtor. Deja sunt așteptate primele unități de stocare care vor folosi noua interfață, știut fiind faptul că și la precedentul standard (Ultra ATA/100) întâi au apărut modele de harddisk-uri UltraDMA/100 și după aceea au apărut chipset-urile de plăci de bază care să le susțină.

Race of Champions

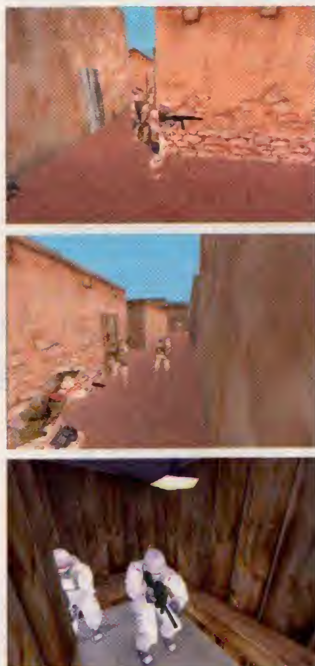
Activision a semnat un acord cu Climax pentru a realiza un nou joc de raliu. *Race of Champions* se bazează pe prestigioasa *Michelin Race of Champions* care se ține în fiecare an în insulele Canare. Jocul va antrena piloții într-o luptă unu-la-unu, pe un traseu care trece de la drumuri normale până în deșert și drumuri de munte. Vor exista 24 de mașini, printre care: Mitsubishi, Toyota, Ford, Lancia, Peugeot, Audi, Porsche, Citroen și Seat, și peste 30 de piloți cu nume mari precum: Didier Auriol din Franța, Armin Schwartz din Germania și Tomi Makkinen din Suedia. Jocul va fi lansat în 2002.

Activision și Spielberg

Activision a obținut drepturile pentru a crea și distribui jocuri bazate pe viitorul film science-fiction al lui Steven Spielberg, *Minority Re-*

Rogue Spear: Black Thorn - Ubi Soft Entertainment

Ubi Soft a prezentat un număr de jocuri la o recentă conferință de presă. Unul dintre ele a fost *Rogue Spear: Black Thorn* al lui Tom Clancy, un stand-alone mission pack pentru *Rogue Spear. Black Thorn* a fost creat la cerințele cumpărătorilor care doreau anumite tipuri de arme și hărți, precum și reproducerea exactă a conflictelor cu teroriști care au existat până acum. Grafica și interfața sunt asemănătoare cu cele din *Rogue Spear*, așa că din acest punct de vedere nu va exista nimic nou. Printre armele disponibile va exista și pușca de asalt FA-MAS. Jocul are 10 misiuni single-player și 6 hărți noi pentru modul multiplayer. Una dintre misiuni ne va purta prin sălbăticia Alaskăi, iar modul multiplayer va avea o variantă nouă: Lone Wolf, în care unul dintre jucători va deține întreg arsenalul de arme, iar ceilalți numai pistolul. Cel care îl va omorî pe Lone Wolf îi va ocupa locul. Jocul va fi lansat în octombrie.



O nouă relansare de la Intel



Intel a lansat în sfârșit, la mai mult de un an de la ultimul model de Pentium III, versiunile bazate pe nucleul Tualatin care funcționează la 1,13 GHz și 1,2 GHz. Vă aduceți probabil aminte că exact acum un an **Intel** lansa Pentium III la 1,13 GHz, pentru a-l retrage ulterior de pe piață din cauza unor erori de funcționare. În acel moment, compania declara că în câteva luni va rezolva problemele apărute la acel model și că îl va relansa pe piață. Iată însă că, de-abia la un an după aceea, **Intel** se hotărăște să lanseze un nou model de Pentium III, de această dată construit în jurul unui nou nucleu, cel denumit Tualatin. Primele teste efectuate de diverse site-uri de profil au evidențiat performanțele foarte bune ale noului Tualatin, la același nivel cu cele ale Athlon-ului la 1,2 GHz și chiar mai bune decât ale unui Pentium 4 la 1,4 GHz în multe situații. Se observă însă foarte ușor că **Intel** nu dorește să scoată prea mult în față acest procesor, pentru a-și proteja vânzările procesorului Pentium 4. Există câteva lucruri care descurajează din start orice posesor de Pentium III care ar dori să-și facă un upgrade la noul procesor. În primul rând, acesta nu funcționează pe plăcile existente de Pentium III. Pentru procesoarele Tualatin, Intel a lansat și un chipset nou: 815 B-Step. În al doilea rând, prețul este descurajant, fiind mai ridicat decât al modelelor comparabile ca viteză cu Pentium 4.

Far West - Greenwood Entertainment

Greenwood Entertainment și **Kritzelkratz 3000** lucrează la *Far West*, un joc de strategie care se axează pe viața de cowboy. Jocul va încerca să combine acțiunea cu strategia în timp real și cu managementul resurselor. Jucătorii își vor construi o fermă în Wild West, vor crește vite, vor negocia bunurile și își vor apăra proprietatea de atacurile indienilor și ale oamenilor certați cu legea. Cowboys sunt unitatea principală din joc. Ei pot fi angajați la saloon și au nevoie de cafea, fasole și whiskey pentru a lucra. Sursa principală de venit sunt vitele, foarte vulnerabile la atacuri; de aceea trebuie apărate de către cowboy. Jocul va avea în centru ferma și activitățile de aici, putând fi îmbunătățită prin adăugarea de noi structuri. În oraș au loc majoritatea activităților de negoț, aici găsindu-se magazinul, saloon-ul, piața de vite și sediul șerifului. Grafica va fi 3D, cu zoom și o cameră mobilă. Va exista de asemenea modul multiplayer. Lansarea jocului va avea loc la începutul lui 2002.



flash

port, care va fi lansat în vara lui 2002. Conform acordului încheiat cu **Fox Interactive** și **DreamWorks, Activision** va putea folosi această licență timp de cinci ani în crearea jocurilor pentru PC, console și palmpad-uri. *Minority Report* este un thriller inspirat dintr-o carte a lui Philip K. Dick, ale cărui romane au mai fost ecranizate în *Blade Runner* și *Total Recall*. Eroul filmului va fi interpretat de Tom Cruise.

Infogrames sus

Reuters informează că **Infogrames**, cel mai mare producător european de jocuri, a înregistrat o creștere cu 29 de procente în vânzările anuale și a confirmat o ridicare a target-ului pentru anul financiar 2001-2002.

Câștigurile în anul financiar care s-a încheiat la sfârșitul lui iunie 2001 au fost de 672,3 milioane EUR, față de 521,6 milioane cu un an înainte.

Deși lansările care vor urma în acest an (*Stuntman, Civilization 3, Monopoly Tycoon, Splashdown* și altele) le permit reprezentanților companiei să fie optimiști, totuși target-ul de 1 miliard EUR s-ar putea dovedi prea mare, mai ales în condițiile de recesiune ce se înregistrează în acest moment.

Microsoft la Gen Con

Microsoft a fost prezent la Gen Con, o expoziție ce are loc în Milwaukee și întrunește cei mai mari producători de peste ocean. Aici au prezentat următoarele două role-playing games: *Dungeon Siege*, un nou action fantasy și *Asheron's Call: Dark Majesty*, expansion-ul cunoscutului MMORPG. În afara universului RPG au mai fost prezentate și două jocuri din universul BattleTech: *MechCommander 2*, o strategie tactică în timp real și *MechWarrior 4: Black Knight*, expansion-ul lui *MechWarrior 4*. În plus, **Ensemble Studios** a prezentat *Age of Mythology*, realizat în colaborare cu **Microsoft**.

Soldier of Fortune II: Double Helix - Activision

Activision lucrează în prezent la *Soldier of Fortune II: Double Helix*, unul dintre jocurile care dorește să facă față competiției destul de acerbe



ce se anunță pentru first-person shootere (dacă ne gândim numai la *Medal of Honor: Allied Assault* și *Return to Castle Wolfenstein*). Jucătorul va intra în pielea lui John Mullins, un specialist în arme, mercenar în lupta împotriva teroriștilor și consultant militar. O nouă amenințare se ivește la orizont: o organizație teroristă încearcă să răspândească un virus mortal. În concluzie, vei pleca într-o misiune transcontinentală pentru a opri organizația teroristă și pentru a distruge virusul înainte de a fi răspândit. Tacticile pe care le vei aplica pentru îndeplinirea obiectivului sunt: atacul frontal și cel invizibil pentru gărzile și radarele teroriste. Vor exista circa 10 misiuni single-player cu aproximativ 70 de niveluri. Locațiile prin care ne vom plimba sunt reale, din zone precum Columbia, Kamchatka, Hong Kong, Praga și Iordan.





Wardog - Rebellion

Wardog este un role-playing game aflat în producție la **Rebellion**. Jucătorul va fi Wardog, un fost criminal devenit mercenar, al cărui creier a fost șters și care este angajat de enclavele feudale aflate într-un război al viitorului. O bombă plantată în capul său asigură loialitatea față de enclave. Din momentul în care Wardog primește anumite instrucțiuni bombă începe să ticăie, iar dacă ordinele nu au fost duse la îndeplinire în timpul respectiv bomba va exploda. Lucrurile arată rău în enclavele viitorului. Tensiunile dintre Hawkshadow și vecinii lor ating cote alarmante. Oamenii și roboții încep să moară de cauze stranii. Wardog va trebui să călătorească spre adâncul Imperiului pentru a descoperi care este sursa răului. Pe drum va pierde un prieten, va descoperi o trădare și o conspirație și, poate, va afla ceva din trecutul său dinainte de a i se implanta bomba.







Shogun: Total War Warlord Edition-Electronic Arts (gold)

EA a anunțat că *Shogun: Total War Warlord Edition* pentru PC este gold. Jocul este succesorul strategiei în timp real *Shogun: Total War*. Pachetul conține și jocul original, dar ediția *Warlord* are câteva aspecte noi. Este vorba despre un inamic care nu exista până acum: Kublai Khan, în fruntea hoardelor mongole. Samurai japonezi vor trebui astfel să facă față celui mai mare pericol din istorie, cunoscută fiind cruzimea triburilor mongole. În joc vom conduce bătălii de proporții imense pentru a deveni cel mai puternic warlord. Ne vom încarna în pielea unui mare general japonez (Daimyo). Unitățile ce ni se vor subordona vor fi destul de diferite. Fiecare are trăsături deosebite și caracteristici care le diferențiază în luptă. Pentru programarea AI-ului în acest joc creatorii s-au inspirat din cartea „Arta Războiului" de Sun Tzu.



flash flash flash

Un nou tip de banner: tatuajul

O persoană fără păr pe cap a luat o hotărâre cel puțin bizară: va vinde spațiu publicitar pe chelia sa. Brandon Wertz, acesta fiind numele acestui personaj, a dat o declarație presei, conform căreia va comercializa în urma unei licitații spațiul publicitar al cheliei sale. Wertz speră că Intel își va da seama de imensa oportunitate de a-și face reclamă prin intermediul unui tatuaj făcut pe ceafa sa: „mă îndoiesc că mulți oameni ar putea să uite că au văzut un om cu 'Intel Inside' tatuat pe ceafă". Wertz a construit și un site web (http://www.sponsormymelon.com) pentru a-și promova ideile și pentru a atrage eventuali „investitori".

Darkfall anunțat

Producătorul de jocuri norvegian **Razorwax** a anunțat jocul la care lucrează în prezent. *Darkfall* este un massively multiplayer online role-playing game, care se înscrie în tradiția acestor jocuri atât prin personajele prezente (de exemplu elfi și dragoni), cât și prin posibilitățile de care dispun acestea: vrăji, arme etc.

Jocul se axează mai mult pe luptele dintre jucătorii de rase diferite și pe cucerirea de teritoriu. Lansarea jocului este programată pentru prima parte a anului 2003.

Echelon: Wind Warriors

Buka Entertainment a anunțat că va distribui *Echelon: Wind Warriors*, o continuare a jocului *Echelon* pentru PC. Produs de **MADia**, jocul va extinde universul luptelor aviatice ale predecesorului său. Jucătorul va pilota o serie de aeronave futuriste în 40 de misiuni noi deasupra unui continent ce necesită nu mai puțin de 7 ore de zbor în timp real pentru a fi străbătut de la un capăt la altul. Acțiunea se va petrece în anul 2351, iar eroul pe care îl vom ajuta în luptă este maiorul Jason Scott. Grafica jocului va reproduce până la detaliu caracteristicile navelor și ale obiectelor de la sol.

Tombola LEVEL şi best computers



Continuăm tombola organizată împreună cu Best Computers, oferindu-vă ca premiu jocul Emperor-Battle for Dune.

1 În ce an se petrece acţiunea jocului?
a) 10570 b) 9850 c) 10190

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi 

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Publishing SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

9/01 1 ☐

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			



Tombola LEVEL
InterCom Film

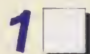
Vă oferim în acest număr trei tricouri şi trei insigne „A Knight's Tale".

1 Sub ce nume participă William la turniruri?
a) Michael Jordan b) Michael Schumacher
c) Ulrich von Lichtenstein din Gelderland

Răspunsul îl găsiţi în rubrica Lifestyle din acest număr.

Tombola LEVEL InterCom Film

Răspundeţi la întrebarea alăturată, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.

1  9/2001

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			



Tombola LEVEL şi Sony



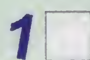
Sunt oferite ca premii 10 jocuri „Disney's Aladdin Nassirals Revenge".

1 Cu ce se aseamănă grafica jocului oferit ca premiu?
a) cu un desen animat b) cu un film SF
c) cu un RPG de ultimă generaţie

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din numărul de august.

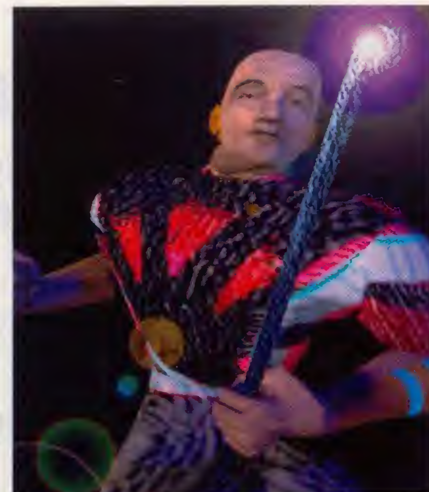
Tombola LEVEL şi Sony

Răspundeţi la întrebarea alăturată, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.

1  9/2001

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			





Shadows of Reality

O fărâmă de realitate pentru anii ce vor urma

Futurologia este o știință care încearcă să facă preziceri cât mai corecte ale viitorului. Nu este vorba despre nu știu ce scrieri ale lui Nostradamus sau de prezicerile apocaliptice din Biblie, ci este o știință serioasă (scuzați truismul) care are un obiect propriu și metode clare de cercetare. Trebuie să vă previn asupra unui singur amănunt: predicțiile acestei științe se bazează pe tot felul de studii și extrapolări în funcție de foarte multe variabile, de aceea rezultatul lor este aproximativ și mai există și factorul „hazard" care, deși introdus în ecuație, poate da lucrurile peste cap. Dacă majoritatea jocurilor de până acum au folosit viziuni mai mult sau mai puțin apocaliptice pentru viitor, iată că **Nevolution** se apropie mai mult de predicțiile futurologice prin *Shadows of Reality*. În rândurile următoare am să vă arăt de ce i-am acordat acest credit unui joc care nu a apărut încă.

Lumea de mâine

Lumea de astăzi trece printr-un proces complet de transformare. Este ceea ce politicienii numesc trecerea la o societate informațională. Informația a devenit deja cel mai important aspect al societății noastre, dar imaginați-vă ce va însemna ea peste ani de zile, când infrastructura va permite accesul rapid și folosirea ei pe scară largă. Bănuiesc că știți ce înseamnă Internetul la ora actuală. Ei, închipuiți-vă ce va însemna acesta în 2087. Cam aceasta ar fi lumea dezvoltată în *Shadows of Reality*.

Există și un complot, dar nu unul obișnuit. Storyline-ul aduce mai mult a roman science-fiction: Statele Unite, ca urmare a faptului că au permis corporațiilor economice un control din ce în ce mai mare, s-au dizolvat. California s-a împărțit în California de Sud și de Nord, două corporații foarte puternice în viitor. De acest lucru a profitat Uniunea Europeană, care a devenit un singur stat și o mare companie economică, cu una din cele mai mari piețe de desfacere. Africa, după ani de divergențe, s-a unit pentru a forma Uniunea Africană. Un război izbucnit recent între China și Taiwan a dus la prăbușirea sistemului informatic chinez. Acest lucru a determinat Organizația Națiunilor Unite să reglementeze The FreeNet Doctrine, o legislație care să asigure interzicerea atacurilor la nivelul sistemelor informatice. Războaiele nu se mai poartă între state, ci se dau acum între marile corporații, tot mai flămânde după bani și putere. Acestea au început să angajeze firme de protecție, adevărate armate, precum Black-Staff Securities.

O campanie masivă s-a dus pentru Direct-connect, un proiect care urmărește legarea tuturor locuințelor la Internet. Acest proiect, cumulat cu potențialul Internetului, a dus la dezvoltarea unei noi structuri, Grid, asupra căreia nu mai există nici un control. Oamenii de știință au început să studieze această nouă structură. Există trei niveluri: Level 1 care mai este numit și Playground, pentru mase, Level 2 unde au loc întâlnirile de afaceri și deci se adresează șefilor companiilor mari din lumea întreagă și



Level 0, locul underground, inaccesibil utilizatorilor obişnuiţi. Aici nu există nici un fel de ierarhie, nici un fel de control, doar cantităţi uriaşe de informaţii care străbat imensul spaţiu al reţelei.



Underground

Aici se va desfăşura acţiunea acestui RPG. Nivelul 0 a devenit accesibil marelui public după războiul dintre China şi Taiwan. O mână de net-runners şi mercenari numiţi Black Operatives se vor lupta pe acest nivel cu marile companii: Ironheart, BlackStaff, YAR şi AlphaWater pentru a recăpăta libertatea pe care omenirea o avea înainte.

Jucătorul va fi un simplu personaj, cu câteva calităţi, o anumită educaţie şi o experienţă destul de mică. Acţiunile tale vor definitiva personalitatea acestuia, dezvoltându-i aptitudinile pe care le consideri necesare.

Vei putea porni cu un vagabond, un soldat sau un angajat al unei firme. Pentru început va trebui să-ţi aperi viaţa în California de Nord, un oraş nou creat pe ruinele lui San Francisco. Ceva se întâmplă şi te trezeşti tot mai mult implicat într-un conflict de care nu ai avut habar până acum, dar care începe să te obsedeze. În încercarea de a descoperi adevărul, vei parcurge drumul de la înalţii zgârâie-nori din Hi-Town, ruinele din Lo-Town, până la adâncimile şi secretele din Grid. Pe parcurs vei întâlni tot felul de personaje, care de care mai interesante. Acestea au propiile lor speranţe, au personalităţi complexe care le determină interesele şi modul în care vor acţiona. Acţiunea jocului va fi foarte dinamică. În câteva clipe vom trece de la o simplă discuţie legată de preţurile implanturilor cibernetice la o goană nebună în încercarea de a scăpa de asasinii bionici pe o stradă aglomerată sau ne vom angaja într-o luptă crudă prin sediile marilor corporaţii. Vom trăi toate aceste experienţe direct prin ochii personajului pe care l-am ales. Producătorii afirmă că folosesc nume de referinţă din industria jocurilor în ceea ce priveşte AI-ul. Modul în care evoluează personajul ales şi cele cu care va interacţiona se inspiră din capodopere precum *Wasteland*, *Fallout* şi *System Shock*.



Detaliile

Grafica se pare că va fi în totalitate 3D. Personajele sunt detaliat reprezentate, iar arhitectura clădirilor ne va lua răsuflarea. Vom putea merge oriunde în oraş, de la locuinţele bogate ale şefilor de companii până la subsolurile mizerabile ale ghetourilor. Vom putea folosi tehnologie cibernetică: implanturi bioelectrice, arme avansate, aparate de comunicaţie, un sistem informatic cu care ne vom putea conecta la Grid şi chiar un dispozitiv care ne va permite planarea de pe un acoperiş pe altul. Adaptabilitatea personajului va fi foarte mare, deoarece în era ciberneticii ne vom putea oricând transfera cunoştinţe privind anumite meserii în câteva clipe. De exemplu, pentru a deveni soldat va trebui doar să încărcăm fişiere privind construcţia armelor şi sistemul de ghidare (probabil vă aduceţi tot mai mult aminte de *Matrix*). Engine-ul pe care l-au ales cei de la **Nevolution** este LithTech, acelaşi pe care l-aţi văzut şi în *NOLF*. Iată deci un joc care se anunţă foarte interesant. Producătorii lucrează de ceva timp la acest produs, a cărui apariţie a fost anunţată de câteva ori până acum. Lucrurile însă trenează. În prezent nu se ştie data exactă a apariţiei, nici dacă se mai lucrează. Sper să nu mai întârzie mult pentru că mi se pare un titlu interesant şi ar fi păcat să ajungă asemeni regretatelor proiecte frumoase care nu au devenit niciodată realitate.

Sebah





LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Shadows of Reality
Gen:	RPG
Producător:	Nevolution
Distribuitor:	N/A
Procesor:	PII 400 MHz
Memorie:	64 MB RAM
Accelerare 3D:	minim 8 MB
Multiplayer:	Nu
Data apariţiei:	N/A

Heroes of Might and Magic IV

Pentru toți adepții magiei albe... și nu numai

Nu mai e nevoie să spun că seria *Heroes of Might and Magic* a făcut ravagii în rândul românilor încă de pe la începuturi, dar mai ales începând cu partea a doua a seriei. Totul a început pentru mulți dintre noi în urmă cu câțiva ani, când în Game Over apărea un articol despre un *HOMM* destul de bine privit de „criticii de specialitate" de atunci, după care, la destul de scurt timp, a urmat un *HOMM 2* care a fost practic instantaneu înghițit de mase... sau mai bine zis masele au fost înghițite dintr-o privire! Succesul a fost nebun, a apărut o nouă manie pentru multiplayer, aducând și prin căscioara mea multă fericire, cum de altfel aduce fiecare joc mai răsărit și mai consumator de resurse cenușii... măcar așa, pe margini, pe unde a mai rămas câte ceva.

Au urmat desigur campanii noi (*The Price of Loyalty*) și o puzderie de hărți editate cu ușurință de iubitorii de *Heroes* de pretutindeni. Cum era și de așteptat (chiar foarte așteptat), a urmat încă o parte a jocului – *Heroes of Might and Magic III*. Cu această parte a fost dată lovitura de grație națiunii noastre, și deopotrivă întregii lumi gameristice! Pe drept cuvânt și fără nici un dubiu, *Heroes 3* este de departe cel mai bun TBS făcut (și văzut) vreodată. Este sublimul sublimului, sinergia întregii frumuseți cosmogonice și ultima piatră de hotar care a fost înlăturată din drumul fanului de TBS către extazul absolut. Chiar și acum, la vreo 2 ani de la apariție, *Heroes 3* este unul din cele mai jucate titluri la noi în țară și nu numai. Aviz celor care trăiesc cu impresia că Q3, UT sau CS fac legea – vedeți că nu vă „învârtiți" în cercurile care trebuie. Cea de-a treia parte a avut chiar mai multe add-on-uri, de la *Shadow of Death*, la *Armageddon's Blade* și *Chronicles*.





Se poate și mai bine?

Un joc perfect din toate punctele de vedere, seria *Heroes of Might and Magic* a lăsat se pare tot timpul loc de mai bine, deși cu fiecare titlu cei de la **3DO** păreau să fi atins perfecțiunea – gameplay-ul a fost mereu „în vârf", iar grafica 2D a făcut minuni de fiecare dată. Și dacă personal, odată cu *Heroes 3*, aveam impresia că nu se poate MAI bine, s-ar putea să







mă fi înşelat... într-un fel chiar sper să mă fi înşelat, altfel ar însemna ca *Heroes of Might and Magic IV* să aducă o grămadă de dezamăgiri.

Totuşi, există un totuşi... Primele impresii pe care mi le-am făcut odată cu apariţia primei imagini (şi pe urmă şi cu următoarele) nu a fost una prea fericită. În primul rând din cauza schimbării perspectivei, din cea „ortogonală" la una izometrică, care efectiv mi-a dat peste cap toate (pre)concepţiile despre seria *Heroes of M&M*. Tot la fel de mult m-a marcat şi schimbarea stilului grafic, de la cel desenat cu minuţiozitate de mână (şi care personal îmi place la nebunie), la unul care, spun producătorii, încearcă să confere o notă mai bună de realism. Sincer chiar nu am nevoie de realism în universul *Heroes*. Pot cei de la **3DO** să facă şi o super grafică 3D, dacă mie îmi place 2D asta e, cu moşii senili nu te pui. La fel cum, zică cine ce o vrea, chiar nu cred că există dragoni de aur, şi nici de oase... s-ar putea să existe dragoni negri şi verzi... cine ştie, poate şi roşii! Auzi dom'le... ghost dragon. Ha!! În fine, hai să-ncerc să-mi stăpânesc viitura de fericire care m-a luat la vale de câteva ore încoace (de când am ieşit de la ultimul examen) şi să vă prezint rapid ce încearcă să aducă noul *HOMM 4*. Mda, rapid, că m-am întins deja destul cu nostalgia.

Pentru început e bine să amintesc faptul că temerile mele de început nu cred că se vor adeveri, *Heroes 4* urmând să continue pe aceeaşi linie grafică extrem de detaliată şi plăcut realizată, acelaşi gameplay atractiv şi uşor de învăţat, practic cea mai importantă schimbare... eh, staţi că vedeţi imediat care e cea mai importantă schimbare. Pentru început să începem şi noi cu bun simţ şi o poveste nouă (tot pe scurt): se făcea că vechiul tărâm este distrus (cu trimitere subliminala spre „marea schimbare" a stilului seriei), povestea urmărind explorarea unei noi lumi, Axeoth, împreună cu construirea primelor regate în această lume. După care vom juca... Şi uite că am reuşit să trec rapid cel puţin peste poveste. Oricum, maniacii de *Heroes* m-ar şi înjura dacă aş începe să expun aici „file de poveste" doar ca să-mi scot pârleala la lungimea articolului. Tot în legătură cu povestea, mai menţionez că aceasta va fi „spusă" într-un mod nou, cu ajutorul noului sistem de scripting, cu care se va încerca o imersiune mai profundă a jucătorului în acest univers.

În campania principală din singleplayer se va urmări ascensiunea unei ţărăncuţe pe nume Emilia Nighthaven, care în cele din urmă va deveni regina unei noi naţiuni (Great Arcan), nelipsind desigur şi luptele pentru menţinerea acestei poziţii împotriva nemuritorului King Gavin Magnus. În total ne vom exalta prin 7 campanii şi, dacă vrem, peste 20 de alte scenarii în singleplayer. Dacă după acestea tot nu suntem încă uzi de emoţie, ne putem lua în braţe editorul de campanii şi scenarii asociat, şi să ne dăm frâu liber imaginaţiei... Cu acesta vom putea edita desigur şi hărţi pentru multiplayer (care nu mai e cazul să spun că va fi din nou prezent), şi ca o noutate, vom putea modifica chiar şi elevaţia terenului, vom putea construi uşor ziduri şi vom dispune de palete de obiecte personalizabile.

Luptători şi magi

Ok, a venit şi timpul marii noutăţi. Tadadada! În *Heroes 4*, la lupte vor lua parte şi eroii noştri, într-un mod cât se poate de activ. Adică stop cu leneveala de pe margini şi aruncatul de vrăji cu nesimţire. Acum va trebui să aveţi grijă mai mare de eroii voştri, la o bătălie putând participa chiar şi mai mulţi eroi de aceeaşi parte. Aşa că o să vedem tactici şi tactici! De-









sigur, într-o anumită măsură, această mişcare mi se pare a naibii de riscantă. Nu ştiu câţi dintre voi îşi aduc aminte de *Master of Magic*, de asemenea un TBS fantastic (la propriu şi vice-versa), în care aveam ocazia să ne aruncăm eroii în focul luptei... şi nu de puţine ori făceau ravagii! Eh, dar ce de elemente frumoase erau şi în acel joc, care sincer nu m-aş supăra să fie împrumutate de noul *Heroes*. Se pune desigur problema: cum se vor descurca eroii în *Heroes 4*? Vor fi seceraţi de securile a 184 (a se citi „o sută optuş'patru") de ţărani supăraţi pe C.A.P.-uri, sau vor stoarce sângele a 20 de dragoni dintr-o singură lovitură? Ei bine, partea relativ bună (din punctul meu de vedere cel puţin) este că aceşti eroi vor avea nişte forţe cât de cât de bun simţ, nu prea exagerate dar nici slabe. Producătorii afirmă că doar un erou destul de experimentat se va putea măsura cu un Black Dragon, deşi chiar şi eroii cei mai neinstruiţi vor avea un număr imens de Hit Points. După cum probabil bănuiţi, acest lucru ne va ajuta foarte mult la începutul jocului. Alte comentarii în plus sunt de prisos - cei care ştiu Heroes au habar la ce mă refer, iar celor care încă nu au gustat din acest univers ar fi păcat să le stric plăcerea de a învăţa pe pielea lor... hehehe!!! Următoarea întrebare logică este legată de cazul în care unul din eroi va cădea în luptă. Păi, principiul e simplu: dacă reuşeşti să câştigi bătălia, eroul îşi va recăpăta încet, în timp, Hit Point-urile (îl poţi „ajuta" desigur cu poţiuni, vrăji, sanctuare sau popasuri în oraşe); dacă pierzi bătălia, pierzi şi eroul. Logic. Ce nu e neapărat logic este că în acest caz de nereuşită, oponentul poate alege între a-ţi întemniţa eroul şi a-l lăsa lat pe hartă. Şi, cum spun producătorii, „rescuing heroes is all part of the fun"! Destul de interesant, ăştia chiar s-au gândit la toate.

Spuneam mai pe la început că **3DO** va încerca într-o anumită măsură sa dea un aspect mai realist jocului, în special în privinţa clădirilor şi creaturilor, însă în acelaşi timp ne asigură că vechile desene şi animaţii „drăguţe" nu vor fi date uitării (cică să aşteptăm să vedem ceva femeiuşcă-magician în acţiune... bene, nene, aşteptăm!). În ceea ce priveşte noua perspectivă izometrică, producătorii sunt mulţumiţi că aceasta le-a permis să creeze o grafică mai bogată în animaţii şi detalii, de parcă nu ar fi fost impecabilă până acum (deşi am întâlnit şi gameri care efectiv nu agreau stilul *Heroes*... deh...). În plus, au mai introdus noi facilităţi, cum ar fi Line of Sight-ul şi elevări (şi) în ecranul de luptă, alături de apariţia câtorva creaturi noi care să protejeze mai eficient unităţile cu Ranged Attack.

Dacă tot am ajuns la capitolul ăsta, vă mai spun că unul (de parcă aş şti mai multe!) din noile tipuri de oraşe se va numi Asylum, şi va fi de fapt o adunătură de hoţi şi escroci împuţiţi, care nu fac altceva decât să ne ducă ţara de râpă!! Doamnelor şi dom... ahem, scuze, aveam impresia că m-am apucat de politică. Aceştia vor fi, desigur, maeştri ai furtului şi magiei haosului. Aş face şi unele încercări de a ghici care va fi creatura de cel mai înalt nivel, eventual sub forma unor aluzii la iluminatele noastre minţi politice... dar mai bine nu (mi-aş strica doar buna dispoziţie).

Aoleu! Tocmai am spus „magia haosului". Iiiiu, nasol, pentru că dacă vine vorba de modificările aduse sistemului de magii, iar e bătaie mare de cap. Aşa că voi încerca să fiu mai succint ca niciodată: uitaţi de vechile air, fire, water şi earth magic. „Nu mai avem." Acum „estem" aşa: life, death, order, chaos şi nature magic. Iar dacă un erou nu va avea ca skill una din aceste magii, nu va putea nicicum să casteze o vrajă din acea categorie. Iar ca să castezi o vrajă de nivel 5, va trebui să ai grandmastery la acel tip de magie. Scurt pe 13 şi uşor de înţeles (sper!).



Când?

Ce mai e de zis? Doar că vor fi 11 clase de eroi de bază, pe care îi vei primi în funcţie de tipul castelului de bază. Aceştia se pun la specializat, se lasă câteva turn-uri bune, după care se vor putea dezvolta în 37 de clase avansate, în funcţie de skill-urile pe care le dobândiţi - fără poveşti şi explicaţii, că e chiar complicat. Doar un exemplu: dacă ai un erou tare la combat şi life magic, vei putea face din el un paladin. Pentru restul - chibzuială pentru acasă. Cum care restul? Lăsaţi că vedeţi voi la toamnă!

Stokky

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Heroes of Might and Magic IV
Gen:	TBS
Producător:	New World Computing
Distribuitor:	3DO
Procesor:	PII 400 MHz
Memorie:	128 MB RAM
Accelerare 3D:	minim 8 MB
Multiplayer:	DA
Data apariţiei:	toamna 2001



Compact technology



Liga Hanseatică, comerț și politică, într-un joc german

Patrician II (*Patrizier II*, sub denumirea sa germană) promite să fie un joc capabil să rivalizeze cu faimoase titluri de strategie economico-naval-militară precum *Anno 1602, Caesar III, Europa Universalis* sau *Conquest of the New World*. Mai mult sau mai puțin similar cu aceste titluri, cu siguranță cunoscute tuturor celor care sunt pasionați de manipularea istoriei, *Patrician II* (sau mai precis compania **Ascaron Software**) va încerca să combine istoria nord-europeană a Ligii Hanseatice din perioada secolului al XIV-lea, strategia simulată, diplomația și luptele navale. Scopul jocului nu poate fi decât unul: supremația pe toate planurile, în urma unei evoluții fulminante de la statutul de simplu și insignifiant comerciant până la cel de magnat economic și poate chiar lider al Ligii Hanseatice. Pentru a atinge acest scop, jucătorul trebuie să-și câștige respectul populației (sărace sau bogate) și să încerce să-și mărească profitul prin comerț maritim, producere de bunuri indispensabile și ducerea la bun sfârșit a unor misiuni din cele mai variate. Mijloacele de a atinge vârful nu se limitează doar la atât: nimic nu vă va opri să urcați scara socială prin îmbunătățirea orașelor sau prin diplomație (deși nici puțină piraterie și contrabandă nu fac rău tenului).

„Patricularități"

Dacă v-a pasionat vreodată ideea unei excursii (cel puțin virtuale) din porturile Mării Baltice până în Rusia, *Patrician II* reprezintă o soluție, mai ales dacă vă interesează aspectul comercial și strategic al unei asemenea zone. Totul începe cu jucătorul și încă 7 competitori, fiecare cu câte o corabie nu foarte performantă ancorată în câte un port nu foarte bine dezvoltat. De aici, după cum știu toți cei care au jucat asemenea jocuri, posibilitățile de dezvoltare sunt practic nelimitate. Vă reamintesc că, pentru început, nu ar strica să îmbunătățiți orașul de







baştină pentru a atrage suportul populaţiei. Paşii următori sunt la alegerea jucătorului, care, de exemplu, poate pune pe picioare una-două-trei manufacturi care să producă bunuri ce pot fi vândute în locuri îndepărtate, unde oameni disperaţi au nevoie de ceea ce... manufacturează jucătorul. Nu deranjează pe nimeni dacă jucătorul se hotărăşte să angajeze câteva nave cu băieţi fardaţi, machiaţi, fără ochi, braţe şi picioare (dar dotaţi cu protezele corespunzătoare, respectiv banderole negre, cârlige şi picioare de lemn) şi cu capete de mort pe post de emblemă naţională. Aceşti lupi, urşi, bursuci şi ornitorinci ai mărilor vor avea grijă ca inoportunele corăbii transportoare a mărfii concurenţei să îşi caute destinaţia undeva pe fundul mării.

Ca în orice joc comercial care se respectă, în *Patrician II* sunt prezente nu mai puţin de 20 de tipuri de mărfuri care pot fi vândute, cumpărate şi produse în cel mai pur stil hanseatic. Cel mai ieftin, dar nu şi cel mai puţin important produs este sarea, iar mărfurile cele mai scumpe poartă denumiri răsunătoare (vin sau porţelan) şi preţuri pe măsură. Cetăţenii avizi ai oraşelor din zonă au grijă să comande cantităţi impresionante din toate cele 20 de mărfuri, aşa că, de dragul imaginii publice, ar fi bine să aveţi întotdeauna la dispoziţie suficientă materie primă pentru satisfacerea veşnicilor nesătui. Problema este că fiecare oraş nu poate produce decât maxim 10 mărfuri, ceea ce înseamnă că aspectul comercial al jocului pur şi simplu nu poate fi ignorat.

Însă a duce mărfurile într-un oraş care le cere cu disperare nu asigură întotdeauna un profit sigur, deoarece concurenţa nu stă pe loc şi caută cu aceeaşi ardoare pieţe de desfacere. În plus, nu e exclus ca oponenţii comerciali să deţină corăbii mult mai rapide şi astfel, în momentul în care navele jucătorului ajung la destinaţie, piaţa să fie inundată de produse şi preţurile să se tărască undeva pe fundul găleţii financiare. Şi pericolele nu se limitează doar la atât: chiar şi a ajunge în oraşul-destinaţie poate pune probleme destul de serioase, pentru că marea nu este tocmai cel mai liniştit loc de pe Terra (vezi ironia Pacificului, oceanul cel mai bântuit de furtuni). În *Patrician II*, vitregiile naturii sunt la ordinea zilei şi sunt, desigur, foarte dăunătoare sănătăţii comerciale. Cu toate acestea, necazurile nu se încheie aici. După cum spuneam mai devreme, piraţii nu lipsesc nici ei, ba chiar aşteaptă simpatici apariţia victimelor, pe care apoi le deposedează de bunuri, mărfuri şi vieţi. Colac peste pupăză, dacă echipajul nu primeşte leafa şi munceşte prea mult peste normă, nu e exclus să vă treziţi cu răzmeriţe la bord.

Există, desigur, şi mijloace de a evita asemenea neplăceri marine: se pot cumpăra mai multe nave, se pot angaja căpitani cu experienţă mai multă şi mai mulţi marinari. În plus, echipajul poate fi dotat cu săbii pentru a face faţă atacurilor la abordaj. Navele pot fi echipate, fireşte, cu o mare varietate de tunuri (în detrimentul cantităţii de marfă transportate).



În cele din urmă, lupta

Când navele încep să verse foc una spre cealaltă, totul se petrece în timp real. Prin point & click jucătorul poate mişca şi ataca navele tot atât de uşor ca în orice alt RTS. Norii se mişcă uşor deasupra mării, ceea ce îi permite jucătorului să îşi facă o idee despre viteza şi direcţia vântului. Cine a jucat *Age of Sail II* sau *Sea Dogs* (asta pe lângă numeroasele alte jocuri de lupte navale) se va obişnui destul de repede cu sistemul de luptă din *Patrician II*. În ceea ce priveşte muniţia, dacă aţi auzit măcar o singură dată de cannon balls sau de grapes, atunci veţi şti exact raza la care sunt eficiente şi stricăciunile pe care le provoacă.

În *Patrician II* există şi un altfel de luptă - cu legea. Nu trebuie să fiţi în permanenţă cinstiţi pentru a câştiga faimă/bani.



Nu este deloc interzis să foloseşti mită pentru a convinge anumiţi oameni foarte influenţi că funcţia de primar ţi se potriveşte cel mai bine. Pirateria este şi ea în mare vogă, dar dacă o practicaţi, trebuie să aveţi mare grijă să coborâţi faimosul şi negrul Jolly Roger de pe catarg înainte de a intra în porturi, pentru că altfel lucrurile nu vor fi prea roz. Atenţie mare: dacă jucătorul este pus sub acuzaţie, se poate lăsa cu puşcărie şi cu amenzi usturătoare, nemaivorbind de scăderea drastică a popularităţii. Dar nici aşa problemele nu sunt prea grave în cazul în care jucătorul este fericitul posesor al unei averi măricele. Veşnica mită, acest deus ex machina al situaţiilor care implică lege şi infractori, rezolvă în *Patrician II* şi aspectele care ţin de gratii, şobolani şi întuneric.

Ajunşi la capitolul „Per Total", ca vajnici comercianţi ce ne aflăm, e timpul să tragem linie şi să adunăm: am avut atâtea simulatoare economice combinate cu elemente de city building şi lupte navale, încât este greu de spus dacă *Patrician II* va aduce foarte multe elemente noi. Un lucru este însă aproape sigur: jocul german va avea succes, aşa cum se pare că au toate titlurile care aparţin acestui gen. De ce? Să-l luăm pe Claude drept exemplu: pasionat de profit, bani, investiţii, venituri, costuri de producţie, export, import...

Mike

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Patrician II
Gen:	Simulator economic + RTS
Producător:	Ascaron Software
Distribuitor:	N/A
Procesor:	PII 450 MHz
Memorie:	64 MB RAM
Accelerare 3D:	Nu
Multiplayer:	Da
Data apariţiei:	N/A



Conquest: Frontier Wars

Un nou StarCraft? Poate DA, poate NU!

Mulți producători au încercat, încearcă sau vor încerca să găsească „rețeta universală" a unui RTS care să dea gamerul „pe spate". Până acum aș putea spune că doar cei de la **Blizzard**, prin *Warcraft* și *StarCraft* au reușit așa ceva (bineînțeles că nu pomenesc aici de *Dune 2)*. Ceilalți au venit cu idei originale (*Homeworld*), alții cu o grafică de excepție (*Earth 2150*), dar ceva le lipsea pe parcurs, fapt pentru care nici nu au avut acel „hype" și au fost mai mult sau mai puțin uitate de lume din diverse motive: publicitate prea puțină, idei mult prea avangardiste etc.

Iată că și **UbiSoft**, luându-i sub aripa lor pe cei de la **Fever Pitch Studios**, ne-au trimis la redacție un CD pe care scria mare *CONQUEST*. Ia să vedem ce se întâmplă aici pe acest minunat „preview code" <install>!

It starts

Povestea nu este nici pe departe așa de complicată. Membrii unei expediții terrane cartografiau de zor un nou sistem din galaxie când, la un moment dat, nimeresc în mijlocul unui război civil. Toate bune și frumoase până aici, doar cu o mică notă de subsol: cei care erau în războiul civil erau o rasă cam străină de planeta noastră. Ești numit comandant al unei forțe expediționare care are sarcina de a găsi supraviețuitorii expediției științifice și după aceea (sau între timp!) să clarifici situația: cine sunt băieții răi, cine sunt cei buni, toate astea într-un RTS ca la mama acasă. Buun! Toate bune și frumoase, țac-pac filmulețul de intro (destul de „cu feeling făcut") și apare un frumos meniu cu toate cele pe care le știm: start campaign, multiplayer și quit (le-am enumerat pe cele mai importante!). Jocul conține 3 campanii: Terran, Mantis și Celareon. De ce spun că m-a izbit asemănarea cu vechiul *SC*. Pe terani îi știm cu toții, Mantis sunt o rasă arachnidă (un fel de Zergi) iar Celareon o rasă de roboți (au pe ei shielduri și toate alea, de departe cei mai tari din joc!). Nu vă sună cunoscut? Păi să mergem mai departe! Mantis își produc unitățile în niște facilități numite Hive ... eh, acum dacă nu vă sună cunoscut eu mă dau bătut! Influențe multe de tot venind din partea bătrânului *SC*.









Inside

Într-un RTS poate cel mai important aspect este acela al construcţiei bazelor, atât cea principală cât şi cele care îţi vor asigura resursele vitale pentru desfăşurarea bătăliilor. Aspectul care lasă de dorit aici este poziţionarea acestor „platforme" (module pe care le construieşti)



pe orbita planetelor, astfel încât arhitectura unei baze este cam aceeaşi de fiecare dată: HQ, rafinărie, weapon upgrade, şantier pentru nave uşoare şi grele etc. Dar mai agasant decât asta este faptul că în anumite misiuni trebuie să reconstruieşti bazele, deşi în misiunea trecută ai cucerit sistemul respectiv. Resursele de care dispui în joc sunt: mineral (ore), gaz (gas), echipaj (crew) şi puncte de comandă (command points). Fiecare clădire, navă sau structură defensivă are un anumit cost de resurse, cu cât mai sofisticată tehnologia, cu atât mai multe resurse costă. Şi dacă tot suntem la resurse, să vă povestesc un pic despre conceptul de supply lines, o noţiune mai mult de tactică decât de strategie pe care am întâlnit-o în *CFW*. Fiecărei nave, pe măsură ce trage cu armele în luptă, i se consumă muniţia, pentru „resupply" fiind nevoie de nişte unităţi speciale care să facă acest lucru. Ei bine, toate bune şi frumoase până când îţi dai seama că ai plecat cu grosul trupelor prea în faţă şi nu mai ai supplies, navele tale ajung la 0% cu muniţia şi nu mai trag. Rezultatul: o întreagă flotă este nimicită doar pentru că nu mai avea muniţie. Deci, atenţie mare de tot la „supply lines" ale inamicului, care chiar dacă are o flotă cu mult mai puternică decât a voastră, dacă-i tăiaţi resursele, efortul pe care-l veţi depune pentru a-l distruge va fi mult mai mic.

Goodies?

La capitolul AI jocul stă destul de prost (deocamdată), singurele mişcări „inteligente" pe care le-am putut observa fiind acelea când îmi erau atacate navele care adunau resursele. Deşi aceasta este o metodă binecunoscută printre veteranii RTS-işti (de a-i tăia adversarului accesul la resurse) se pare că aici se opreşte toată strategia de care este în stare calculatorul. În schimb, reuşeşte să stăpânească mult mai bine flotele largi de nave în momentele în care navele respective trebuie să execute loviturile speciale (un fel de Yamato Gun dacă ar fi să fac o mică analogie cu *SC*-ul) de care acestea dispun. De ce oare acest lucru? Deoarece calculatorul nu are nevoie de prea mult



timp să selecteze unităţile respective, pe când un oponent uman se mai încurcă în taste, mai varsă cafeaua pe tastatură etc., lucruri care pot duce la pierderea unei bătălii, dar nu a unui întreg război împotriva PC-ului. De aceea nici nu m-am supărat când într-o confruntare de forţe egale calculatorul câştiga în 75% din cazuri, el având „degete digitale", dar mai târziu demonstrându-i eu că „unde-s mulţi, puterea creşte şi duşmanul... nu mai este!". Din păcate, trebuie să observ că tactica „mulţi da'... " dă roade şi aici!

Dar să revenim la nebuloasele noastre! În numărul de mai 2000 am scris un review la *Star-Trek: Armada*, un RTS care era 3D şi introducea o noţiune destul de interesantă: nebuloasele. Ei bine, existau în acel joc mai multe tipuri de nebuloase care îţi aduceau avantaje sau penalităţi, ceea ce făcea absolut necesar (în unele misiuni) să te foloseşti de avantajele pe care terenul ţi le oferea pentru a deveni un pic mai tactic, pierderi în bătălie mai mici etc. Iată că „nebuloasele are back!", în *Conquest* ele fiind impresionant de multe tipuri, dar nu oferă avantajele acelea majore de care te loveai în *Armada*! Eh, hai că poate am exagerat un pic, dar prea multe nebuloase pe fiecare hartă pot avea un efect nociv asupra gameplay-ului! Să sperăm că în versiunea finală (retail) câteva din seminţele de nebuloasă să nu fi prins rădăcini prea adânci!

Aşa mai spre final, servim şi cireaşa de pe tort, sau ce-a mai rămas din tort: cu viteza jocului setată la maxim tot aveam timp să mă ridic de la computer şi să văd ce se mai joacă Sebah, Mitza etc. Aţi priceput ce vreau să zic? *Conquest* nu prea „cucereşte" printr-un ritm alert, să nu te lase să te ridici de pe scaun sau să-ţi iei privirea de la monitor. Şi asta îmi cam dă de gândit... vouă?

Cam asta a fost despre *Conquest: Frontier Wars*. Drăguţ aş putea spune, dar nu îndeajuns încât să mă impresioneze! Aşteptăm totuşi versiunea finală, vedem ce modificări au mai făcut până atunci şi ne mai dăm cu părerea încă o dată!

K'shu

P.S: „nota bene" pentru briefingurile cu Radio Terra din campania Terană. Sunt geniale!

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Conquest Frontier Wars
Gen:	RTS
Producător:	Fever Pitch Studios
Distribuitor:	Ubisoft Entertainment
Procesor:	PII 500 MHz
Memorie:	128 MB RAM
Accelerare 3D:	Nu
Data apariţiei:	toamna 2001



Pool of Radiance II: Ruins of Myth Drannor



O poveste veche cu reguli noi...

Strategic Simulations Inc. este recunoscută de mai toată comunitatea gamerească pentru seria *Panzer General*, serie în care ahtiații după tactică și strategie militară s-au scufundat cu deosebită plăcere. Alături de **Stormfront Studios** și în mână cu noile reguli AD&D lansate de **Wizards of the Coast** în vara anului trecut, **SSI** se pregătește să lanseze cel mai nou Role Playing Game al universului menționat anterior. *Pool of Radiance II* este continuarea primului joc, ce purta același nume lansat cu foarte mulți ani în urmă, titlu ce a avut onoarea de a fi considerat primul joc adevărat AD&D.

Myth Drannor

Acțiunea și povestea jocului ne trimit undeva pe la începutul anilor 1300 în ținuturile Forgotten Realms (aceleași în care se petrec și evenimentele din *Baldur's Gate*). Grupul de eroi condus de către jucător deține inițial misiunea de a apăra portul New Phlan în timp ce un alt grup mai numeros și mai puternic s-a îndreptat spre Myth Drannor să investigheze problemele recente apărute în zonă. Nu a trecut mult timp până când să se realizeze că ceva nu este în regulă cu grupul pornit în cercetare. Ca urmare, trupa din New Phlan este trimisă la rândul ei în Myth Drannor pentru a da de urmele grupului anterior și, dacă se poate, să afle ei cauza tuturor problemelor. Mica armată ajunge în Myth Drannor tocmai la timp pentru a descoperi un grup de orci care jefuiau cadavrele aventurierilor trimiși anterior. Trecând peste prima impresie, jucătorul va constata că nu orcii erau responsabili de moartea eroilor, cu atât mai mult cu cât câțiva dintre aceștia lipseau, fapt ce putea însemna că încă sunt în viață, prizonieri ai unui inamic obscur.

În căutarea mănușii

Pool of Radiance II nu va fi un joc care să exceleze la capitolul poveste, după cum probabil se poate constata din paragraful anterior. Aceeași veche poveste în care ceva rău se întâmplă, în acest caz apariția unui *Pool of Radiance*, există niște băieți răi, un dragon și șleahta lui de cultiști, și o trupă de năzdrăvani care nu au nimic mai bun de făcut decât să pună bețe în roate planurilor malefice și să salveze omenirea. Elementul de atracție al jocului îl va constitui atmosfera creată cu ajutorul tuturor instrumentelor aflate la dispoziția producătorilor: sunet, grafică și gameplay. În privința graficii, pe lângă faptul că a fost recreat absolut la milimetru orice detaliu al lumii AD&D, producătorii se pare că au apelat la ajutorul unor membri **Wizards of the Coast** pentru a se asigura că viziunea lor asupra *Myth Drannor* este aceeași cu a creatorilor originali ai *Forgotten Realms*. Chiar dacă obiectele și caracterele sunt de dimensiuni oarecum reduse, specifice de altfel unui joc RPG, detaliile prezente sunt absolut încântătoare. Însă ceea ce mi-a atras cel mai mult atenția a fost animația perso-



Oglindă, oglinjoară! Cine-i mai voinic în țară?



Magii, artileria grea din Pool of Radiance


Nici o capcană nu rezistă unui Rogue îndemânatic.


Moartea pândeşte după uşă.

najelor, atât de reală încât am rămas literalmente înmărmurit. Efectiv mi-a părut rău că nu pot să pun în paginile revistei o mostră de animaţie, fie ea de personaj sau de monstru. Toate creaturile se mişcă absolut natural, mai mult decât atât - fiecare are lovituri caracteristice şi logice. Până şi schimbarea armei de luptă va duce la modificarea animaţiei. Şi fiindcă tot am ajuns la capitolul „schimbat arme", *Pool of Radiance II* introduce un sistem foarte pragmatic de utilizare a armamentului din dotare. În universul AD&D fiecare monstru are diferite avantaje şi dezavantaje în ceea ce priveşte apărarea în faţa diverselor tipuri de arme. De exemplu o săgeată are şanse minime de a afecta un schelet ambulant, în timp ce o măciucă bine ţintită în moalele capului îi poate scutura serios oscioarele. *Pool of Radiance* va pune deseori jucătorul în situaţia de a lupta împotriva mai multor tipuri de monştri în acelaşi timp (secvenţele de luptă sunt turn based, fiecare participant acţionând în ordinea Iniţiativei). În consecinţă, personajele vor fi nevoite să-şi schimbe armamentul în momentul în careva schimba şi adversarul. Acest lucru este uşor de realizat, deoarece interfaţa jocului permite accesul rapid la orice obiect din inventory, obiecte împărţite pe categorii (arme, armuri, poţiuni, artefacte etc).

Continuând ideea atmosferei create de joc nu pot să nu amintesc de sunetele ce ne însoţesc de-a lungul jocului. La rândul lor sunt atât de naturale (ciudat cum încep să mă repet), încât îţi se face părul măciucă, cu atât mai mult cu cât acţiunea jocului se va petrece mai mult prin subterane. Zgomotele însoţesc aproape pe orice pas al aventurierilor. Se pot auzi sunetele specifice scoase de monştrii activi din zonă, se aud paşii trupei. Apropo de paşi, zgomotul creat de deplasare diferă în funcţie de echipamentul din dotare. Eroi echipaţi lejer cu armuri din piele vor fi relativ silenţioşi, în timp ce alămurile se vor auzi cale de o poştă. La orice cotitură de tunel, la orice uşă poţi auzi şoapte, zbierete, dialoguri sau paşii mărunţi ai ocupanţilor.

La capăt de drum

Pool of Radiance II este un joc destinat fanilor RPG pur, acel RPG cu iz de paper-game. Este deosebit de complex (existând chiar şi elemente de tactică pe parcursul luptelor) şi, deşi toată acţiunea se petrece printre ruinele din Myth Drannor, spaţiile investigate sunt imense. Numai ruinele oraşului subteran al piticilor necesită câteva zile bune de cercetări, mai ales dacă vrei să îi afli toate secretele. Dacă ai la dispoziţie mult timp liber şi îndârjire de oţel atunci *Pool of Radiance* s-ar putea să fie jocul potrivit pentru serile senine şi singuratice de vară.

Claude

Rogue



Nu cred că există vreun RPG clasic sau modern care să nu ne ofere posibilitatea de alege un membru al acestei clase. Dar până la *Pool of Radiance* Rogue părea să fie doar un element de decor, abilităţile sale nefiind deloc apreciate la adevărata lor valoare, motiv pentru care a cam fost şi evitat. De data aceasta Rogue este un „must-have" pentru orice grup. Nu numai că lipsa lui ar împiedica grupul să ajungă în anumite zone secrete sau să deschidă anumite cufere şi uşi, dar Rogue este acum foarte eficace şi în luptă, sneak-attack-urile lui fiind absolut devastatoare.


Un luptător pregătit pentru orice eventualitate



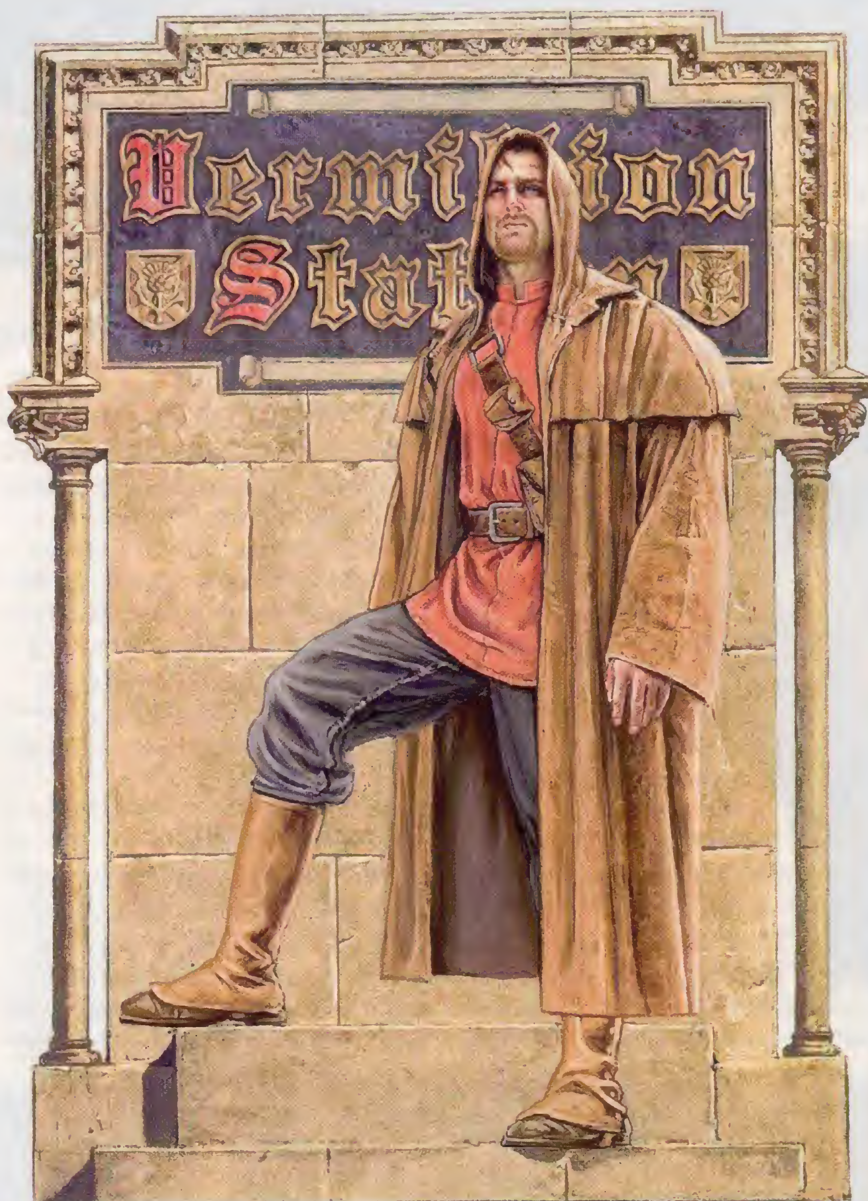
LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Pool of Radiance II: Ruins of Myth Drannor
Gen:	RPG
Producător:	Stormfront Studios
Distribuitor:	SSI/Ubisoft Entertainment
Procesor:	PII 350 MHz
Memorie:	64 MB RAM
Accelerare 3D:	minim 8 MB
Data apariţiei:	septembrie 2001

ARCANUM
Of Steamworks & Magick Obscura

Un RPG cu iz victorian

„ ... şi se făcea că tocmai plecai în concediu cu zepelinu' când deodată pe ceru' roş apar nişte orci în nişte maşini zburătăcitoare tare ciudate, parcă desprinse din schiţele pretenului meu dăVincea, şi <poof> zepelinu' nostru o ia vertiginos în jos! ... mamăăă ce mă mai durea capu'l ... mă ridic şi văd un moşulici ce zâce către mine: Băiatul! Spune-i băiatului ... <aaaargh> şi moare lăsându-mi în palmă un inel cu nişte scrijelituri pe el: G.B. Perfect, îmi zic! Ăştia nici când îmi iau concediu nu mă lasă-n pace!"

Giornalo di Gamero - part I



Cam aşa arată intro-ul gândit de cei de la Troika - un film ce are darul să ne stârnească interesul pentru jocul ce tocmai a aterizat în calculatorul nostru, lucru pe care îl reuşeşte pe deplin. Nu ştiu cum se face dar „forţele divine ale RPG-ului" fac din tine unicul supravieţuitor al teribilului accident! Fiind un bun samaritean vei încerca să-i îndeplineşti gnome-ului dorinţa lăsată cu limbă de moarte, şi anume să returnezi inelul, dar nici nu ştii ce te aşteaptă! Chiar de la început eşti interpelat de un membru al unei secte care te întreabă, şi chiar crede, dacă nu eşti tu Elven Messiah despre care se spunea într-o profeţie că va apărea dintr-o lumină orbitoare (ce ţi-e şi cu accidentele astea)! În cazul meu poate doar sufletul să fi fost Elven, pentru că eu alesesem rasa dwarfilor dar, mă rog, îl „abureşti" să vină cu tine pentru că un healer este bun oricând prin preajmă! Ce m-a frapat la acest început de joc a fost simplul fapt că nici o forţă malefică universală care vrea să distrugă pământul nu te alege pe tine să fii avatarul blah blah blah. Tu, un simplu cetăţean al Arcanumului, eşti aruncat într-o intrigă, fără să vrei, dar ceva parcă te îndeamnă să încerci să afli de ce orcii aceia, un fel de piraţi ai aerului, doreau cu prea multă ardoare să te dea jos din înaltul cerului! Sau poate că nu erai tu cel vizat? Ei bine, suspans ca la mama acasă.


Şuetă ca-n orice RPG

Un aspect major, poate cel mai important al jocului este acela că jucătorului îi este permis să aleagă ce cale vrea el: dacă vrea să fie bun, OK, dacă vrea să fie „ bad-guy", la fel de bine.

De remarcat că producătorii au lăsat la îndemâna role-player-ului toate deciziile, unele fiind mai greu de luat decât altele, de exemplu calea rea fiind mai uşoară în cazul unui quest decât calea cea bună. Asta înseamnă cumva că, dacă ai ales să fii „good aligned", şi la un moment dat


Cine sapă groapa altuia cade cu biplanul



Sacrificii în numele tehnologiei


Metrou - Calea Victoriei colț cu Ștefan cel Mare

mai calci și prin străchini, jocul te va pedepsi printr-un set de măsuri? Nu, aici este exact ca-n viața reală, unele bune, altele rele etc.

Crescut în umbra *Fallout*

„De ce acest subtitlu?" poate vă veți întreba. **Troika Games** este alcătuită din trei membri ai fostei echipe care a făcut *Fallout*. *Arcanum* are „feeling" de *Fallout* pe tot parcursul jocului, în primul rând datorită libertății de a alege între bine și rău și în al doilea rând pentru faptul că toată acțiunea se modelează după alegerile pe care jucătorul le face, un exemplu elocvent fiind acela că dacă ai ales calea tehnologică la un moment dat, magicienii nu te vor mai primi în magazinele lor.

Există două perechi de forțe care se opun în această lume: binele împotriva răului


... unde se poate observa un foarte... acoperiș

(deja clasic) și tehnologia împotriva magiei (un nou conflict). Fiecare alegere pe care o faci în lumea *Arcanum* va avea o influență pozitivă sau negativă asupra ta. Acum „status"-urile au mai mult decât o valoare simbolică (la anumite jocuri construirea unui party echilibrat din toate punctele de vedere îți permitea să accesezi toate porțiunile lumii în care te aflai), astfel încât o carismă ridicată va influența drastic prețurile din magazine sau o inteligență excepțională îți va garanta mai multe linii de dialog și, de aici, modalități de a evita anumite confruntări sângeroase cu ajutorul limbii de miere.

Vă povesteam mai devreme de faptul că, în cazul în care ești „techie", magii nu te vor mai primi în magazinele lor! Și ce dacă?... Tu, fiind un evil-guy get-beget, le poți sparge magazinul mai pe seară pentru a-ți procura echipament după pofta inimii! Lumea din jur va reacționa doar la vederea personajului principal, așa că aveți grijă cu ce atribute porniți, pentru că un însoțitor cu o inteligență excepțională nu va folosi cu nimic dacă tot ceea ce „main"-ul poate să spună sunt doar cuvinte de genul: „Err..." sau „Ugh...?". Trebuie să vă spun că nu puteți influența skill-urile celor din party, de exemplu unui healer nu puteți să-i atribuiți magii dintr-o școală mai „violentă", ceea ce poate părea un pic cam restrictiv pentru role-player-ul de categorie grea! Nu vă faceți însă probleme, pentru că momentele de role-playing se găsesc din abundență și jocul acesta poate fi orice, dar numai plictisitor NU!


Adriene, dă-ne muzica înapoi!

Verne vs. Tolkien?

Lumea *Arcanum* este populată de rasele fantastice „obișnuite" din lumea lui J.R.R.Tolkien: human, dwarf, elf, half-elf, gnome, halfling, half-orc, half-ogre. Totuși, în joc domnește o atmosferă victoriană, cu o societate care se află în mijlocul unei revoluții industriale, în care principala forță motrice care o alimentează - tehnologia - pune în pericol echilibrul lumii, asigurat până atunci de poziția dominantă a magiei. Aș putea spune, într-un mod mai puțin ortodox, că tehnologia a sărit la gâtul magiei! Este clar pentru jucător că felul în care el va alege dezvoltarea personajului său va avea un rol foarte important la înclinarea balanței de o parte sau cealaltă a luptei dintre magie și tehnologie.


Uite baru'...

Crearea și dezvoltarea personajului implică alocarea de puncte (character points - câte unul la fiecare nivel și câte trei din 5 în 5 niveluri) pentru atributele de bază (intelligence, willpower, perception, charisma, strength, dexterity, constitution și beauty), skill-uri (patru categorii: combat, thieving, social și technology) sau Colleges/Disciplines (și acestea cu o mulțime de categorii). NU veți dispune de un număr impresionant de puncte pentru a le aloca, deci nici un personaj nu va fi la fel ca altul și va face să vă gândiți de mai multe ori înainte de a aloca punctul câștigat cu greu la „level up!".


Unde-i baru' cu striptizu'?

Cei familiarizați cu RPG-urile cu siguranță știu să folosească vrăjile care sunt cuprinse în colegiile de magii. Tocmai de aceea acestea sunt sensibil mai multe față de cele cuprinse în


M-am specializat în arme albe, deci mi se spunea Cuțitarul.


Cei trei Phantom Knights și Cetățeanul.

Disciplines! Asta face ca gamerul să încerce această cale inedită a tehnologiei cu inima mai ușoara, știind că poate ajunge „maestru" într-un anumit domeniu tehnic mult mai repede decât în „sectorul cu magie". Devenind un maestru al tehnologiei în *Arcanum* vei avea acces la „blueprints" (planuri) care te vor ajuta să combini obiecte găsite în timpul peripețiilor tale și să creezi lucruri folositoare precum poțiuni de healing, arme devastatoare, grenade etc.

În *Arcanum* întâlnim tipul de personaj fără limitări! Vrei să creezi un „techie" care să știe să omoare cu pușca o muscă la un kilometru depărtare și să știe să facă TNT? OK! Vrei să-ți faci un super-magician care să fie în stare să înghețe scurgerea timpului, dar să fie răpus doar de răsuflarea unui orc? OK! Nu există nici o limitare și poți rămâne întotdeauna pe calea de mijloc, jumătate mag, jumătate tech, astfel că vei fi unul din cei care stau în echilibru în mijlocul vâltorii evenimentelor din *Arcanum* (dar nu te aștepta să excelezi în vreun skill)! Acest personaj gen „jack of the trade", această cale de mijloc nu o recomand nimănui pentru că veți avea mari probleme în luptele de după mid-game, lupte în care vrăjile de nivel înalt (sau un marksmansip ridicat) sunt cu adevărat necesare.


Să urmărim Lupul... fără Jack Nickolson

Mărim pasul ...

Vremea TBS-urilor s-a cam dus, nimeni nu mai vrea să aștepte o veșnicie ca adversarul să-și termine tura, iar jucătorul să fie limitat doar la câteva acțiuni. *Arcanum* vine „dotat" cu ambele versiuni de luptă: TBS și real-time, așa că orice gen de gamer își va găsi modalitatea cea mai apropiată de stilul său de joc. Cei care au jucat *Diablo* până le-au căzut degetele vor opta pentru real-time, cei care „sunt mai cu tactica în sânge" vor opta pentru lupta pe ture. Nimic nu a fost lăsat pe dinafară! La momentul creării personajului ai posibilitatea de a-ți alege un „trecut" care îți poate oferi avantaje dar și dezavantaje. Vrei să fii foarte frumos și toate doamnele (și domnii) să-și întoarcă privirile după tine? Foarte bine, trecutul de „Lady's protégé" ți se potrivește ca o mănușă! Dar să nu te aștepți să excelezi în luptă. Oi fi tu frumos, dar nu și musculos! Deh, zeii *Arcanumului* dau dar mai și iau, în egală măsură.


Hockey? În Arcanum?

Other stuff

Povestea este... enormă! Poți face quest-uri secundare zile întregi fără să evoluezi nici măcar cu un pas minuscul pe firul epic al jocului. Întrebarea care apare firesc ca urmare a acestui fapt este, evident, „Oare nu mă voi sătura la un moment dat?" Anumite obiecte de care ai nevoie nu sunt plasate în locuri strategice, așa că poți fi tentat să le arunci, să le vinzi etc. (Cei care și acum caută Klaythorn pentru ochelarii cu ajutorul cărora să vadă intrarea din minele clanului Wheel știu despre ce vorbesc.) Multă experiență, prea multă experiență se obține din misiuni de genul „ia aia și du-o acolo", astfel încât partea de combat este neglijată. „Random encouter"-urile din joc (oooh Fallout!) sunt mult prea ușoare, așa că pe lângă faptul că nu-ți oferă nici o provocare (nu tu bani, nu tu pHat LOOt!) simți că te întrerup și te scot din mijlocul acțiunii, un fel de „la o pauză, băiete"! Unde mai pui că aria de vedere nici ea nu este prea mare, iar unii monștri au un „aggro range" (distanța la care ești zărit de monștri) mare, ceea ce nu-ți permite să-i eviți la timp, fapt ce duce la load-uri repetate și inutile, deci timp pierdut.

Din Aburi si Magie...

... răsare ținutul *Arcanum*, un ținut „magick" ce abia așteaptă să fie explorat, care vă așteaptă să-l luați la picior în lung și-n lat și să-i descoperiți toate secretele (asta dacă puteți!). Eu vă urez mult succes în confruntările voastre și mă întorc la... gun techie-ul meu de nivel 35 care face ravagii prin toate dungeon-urile care există în *Arcanum*. Dacă mi-a plăcut? Cred că domnul „level 35" spune destule ... nu?

K'shu

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura
Gen:	RPG
Producător:	Troika Games
Distribuitor:	Sierra/Havas Interactive
Ofertant:	Monosit Conimpex Tel.: 01-3302375
Procesor:	P III 500 MHz
Memorie RAM:	128 MB
Accelerare 3D:	Nu

LEVEL	Nota Review
Grafica:	16/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	30/30
Feeling:	05/05
Storyline:	10/10
Multiplayer:	09/10
Impresie:	10/10



talon de abonament

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Braşov.

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO BANK, Braşov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Braşov.

☐ *DA,* doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

☐ **6 luni, la prețul de 250.000 lei**
☐ **12 luni, la prețul de 420.000 lei**

Începând cu luna ____________

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Am plătit .... lei în data de ....
cu **mandatul poştal / ordinul de plată** nr. ....

☐ Am mai fost abonat, cu codul ....

talon de abonament **LEVEL** 9/01

talon de comandă

Atenție!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonaţi la redacţie pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (068/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se face cu mandat poştal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 2200 Braşov** sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. **264100060476** deschis la **ABN AMRO BANK Braşov.**

☐ *DA,* **doresc**

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP nr. 4-12/2000	20.000 lei/buc.		
LEVEL nr. 4-12/2000	20.000 lei/buc.		

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Am plătit .... lei în data de .... cu ☐ mandatul poştal nr. ....

talon de comandă 9/01



Tombola LEVEL şi



Tombola din acest număr vă oferă ca premiu simulatorul de management „Football World Manager".

1 Pentru realizarea graficii jocului, la cine au apelat producătorii?
a) foştii membrii ai echipei ION Storm Dallas b) Wizards of the Coast
c) echipa care a realizat POD

Răspunsul îl găsiți în articoulul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi



Răspundeţi la întrebarea alăturată, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.

1 ☐

9/2001

Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Half-Life Blue Shift

În noul episod Half-Life treaba devine cam albastră.

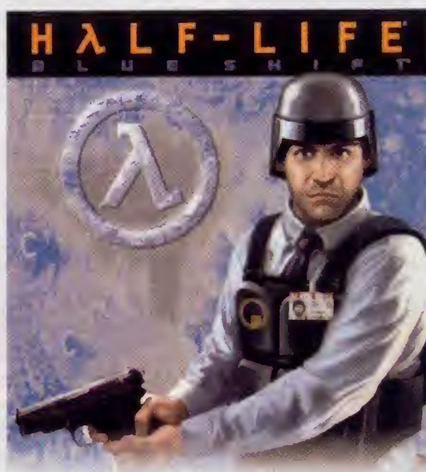
Și de culoarea asta nici că veți scăpa în articolul de față, dat fiind că nu mă pot stăpâni să nu dau citate din clasici. Cum ar veni, ia să vă spun eu neasemuita istorie a caietului albastru, așa cum a fost aceasta scrisă de Daniil Harms. Nemaipomenitele pilde pe care mințile agere le vor desprinde din această nestemată a înțelepciunii mă vor sprijini în efortul meu de a vă face să pricepeți cum stau lucrurile cu *Half-Life Blue Shift*.

Deci:

„Caietul albastru
A fost odată un roșcovan care nu avea ochi și urechi.
El nu avea păr, așa că numai de formă i se spunea roșcovan.
De vorbit nu vorbea, pentru că nu avea gură. Nici nas n-avea.
El nu avea nici măcar mâini și picioare.
Nici stomac nu avea, șira spinării n-o avea și nici un fel de intestine. N-avea nimic. Așa că nu prea-i clar despre cine este vorba.
De aceea mai bine să nici nu mai vorbim despre el."
(Daniil Harms - Un spectacol ratat, trad. Ioan Radin-Peianov, Editura Paideia 1997)


Al prost, deci... Al mort.


Aici parcă e ceva interesant. Oare?



Cam precoce

Dar trebuie să vorbim despre el, pentru că este necesar să umplu o pagină de text despre *Half-Life Blue Shift*. Deși cred că mă puteam opri la povestea preaminunatului caiet albastru, întru totul oglinditoare a situației în care se află, citez din textul de pe cutia jocului: „The new official stand-alone episode in the *Half-Life* universe".

Iar asta pentru că, în primul rând, întregul „joc" este foarte scurt, având, practic, întinderea a două niveluri și jumătate de *Half-Life* sau *Opposing Force*. Credeți-mă, mi s-a părut incredibil momentul în care am realizat că am ajuns la sfârșitul jocului. Parcă abia îl începusem. Poc! m-a lovit o dezamăgire cruntă, „E chiar așa de scurt?", am bâiguit eu, revenindu-mi cu greu din speranțele pe care, ca mare fan al universului *HL*, mi le făcusem la primirea pachetului albastru cu *Half-Life Blue Shift*. Fapt pentru care aproape că nici de precocitate nu aș vorbi referindu-mă la sfârșitul „jocului" *HL Blue Shift*. Mai degrabă aș zice ceva cu ante portas.

Pic cu pic se face nimic

Episodul *Blue Shift* te pune în rolul unui membru al corpului de pază al Black Mesa. Acesta are de înfruntat urmările anomaliei dimensionale care a afectat complexul Black Mesa, știți care anomalie, aia din primul *Half-Life*. Ideea este să reușești să ieși din complexul militar, viu și cu câțiva oameni de știință alături de tine. Acestei bune intenții ale tale i se vor împotrivi atât trupele guvernului venite să curețe locul, cât și „aliensii" din Xen, veniți să îl murdărească. Și cam asta ar fi povestea, cu mici complicații în plus, dar foarte mici.

Iar complicațiile acestea mititele survin în general la întâlnirea cu AI-ul inamic. Care constă în vreo două feluri de soldați umani și vreo trei-patru feluri de alieni (aceștia din cei slabi, cum ar veni, primele trei-patru feluri de alieni pe care îi întâlnești în *Opposing Force*). Dar, să nu vă imaginați despre inteligența acestor AI-uri că ar ajunge măcar la glezna celor din *Opposing Force*. Nici pe departe! AI-ul este pur și simplu mobilier, foarte ușor de eliminat și aproape deloc „challenging".

Armele, la rândul lor, au fost o mare dezamăgire. Pe parcursul *Half-Life Blue Shift* ajungi să folosești foarte puține din armele disponibile în *Opposing Force* și în nici un caz vreuna din „chestiile" de luptă ale alienilor. Acolo, două pistoale (bine măcar că ai Magnum-ul!), o carabină, un pistol mitralieră, o bazooka, grenade și bombe cu detonare la distanță. Cam puțin, nu vi se pare? Cam puțin se mai poate spune despre intregul „joc" *Half-Life Blue Shift*. De fapt, aproape nimic.


Trupe alergând să mi se alinieze în colimator.

În vesela redacție

Iar dacă vreți o caracterizare finală a *Blue Shift*, cel mai bine este să aflați replicile schimbate în redacție la apariția chipului meu livid, sau a feței mele prelungi de dezamăgire, după terminarea „jocului":

Marius: E „Blue Shift"...

Mike: Vrei să zici „Bull Shift"?

Mitza: Adică „Blue Shi*"!

Marius: Ă-ă, e „Bull Shift"... șamd...

Permiteți să raportez, în timpul schimbului meu nu s-a întâmplat chiar nimic deosebit!

Marius Ghinea

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Half-Life Blue Shift
Gen:	FPS
Producător:	Gearbox Software
Distribuitor:	Sierra/Havas Interactive
Ofertant:	Monosit Conimpex Tel.: 01-3302375
Procesor:	P II 233 MHz
Memorie RAM:	32 MB
Accelerare 3D:	minim 8 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica:	17/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	20/30
Feeling:	01/05
Storyline:	04/10
Multiplayer:	10/10
Impresie:	02/10





Dacă literele ar putea striga...

Luați vă rog în considerare faptul că în momentul în care tastez cu deosebită grijă aceste rânduri ceasul arată ora 4:00 dimineața. Mai adăugați și faptul (deloc lipsit de importanță) că niște „nedormiți" din blocul vecin tocmai au pus de o petrecere monstru... vă dați seama ce înseamnă asta: țipete, zbierete, muzica dată la maxim... „sănătate și virtute".

Acum încercați să vi-l imaginați pe subsemnatul la câțiva metri de acest vacarm, încercând să încropească un articol. Gândiți-vă un pic la o cameră de aproximativ 4 pe 4, cu pereții colorați diferit, cu un laptop în față, o lampă gălbuie ce dă să moară și o insignifiantă sticlă cu apă... mai adăugați o bucată de câine sforăitor și vă puteți da seama că în atari condiții tot ce poate face un om este să se lase pe spate, să își astupe ochii și urechile și să încerce să se gândească la ceva. Și cum „terenul" era deja pregătit, nu trebuie să vă mire atunci când veți afla că mintea subsemnatului deviază spre un subiect comun... jocurile.

Ascultând muzica din vecini am ajuns să realizez un lucru: nu tot ceea ce este de calitate are și succes. Ba aș încerca să merg și mai departe, este chiar înfiorător nivelul de calitate cu care se mulțumesc unii oameni. Se pare că este de ajuns să faci reclamă (multă și nu neapărat cu cap) unui produs pentru ca oamenii să ajungă să privească acel produs ca pe unul de o nemaipomenită calitate. Chiar dacă o anumită persoană a încercat produsul X (care poate fi orice, de la bere la detergenți și de la muzică la jocuri) și a fost dezamăgită de calitatea acestuia, printr-o „bombardare" mediatică (altfel nu am cum să îi spun) repetitivă, obsedantă chiar, poți face ca acel produs X să fie privit mult mai bine. De ce? Păi... „las' că am văzut eu la televizor!".

Așa se face că în momentul de față avem un public (dacă ar fi să ne referim doar la jocuri) dezorientat, care reușește cu dificultate să distingă jocurile de calitate de cele slabe și absolut ordinare. Ca să fiu sincer, situația e mult mai roz prin zona noastră... cum să vă spun, „ai noștri sunt mai deștepți decât ai lor". Însă oricum ai privi situația, cei care trebuie să ajute publicul larg să decidă ce joc merită cumpărat sau nu suntem noi, revistele de specialitate. Și ce să vezi, sunt redactor la o asemenea revistă... și ce surpriză, tocmai am testat un joc și mă simt obligat să vă spun opinia mea.

Care e legătura cu toată dizertația de mai sus? Veți vedea...

„uh-NAK-ruh-nox"

Subiectul articolului de față îl reprezintă un joculeț pe numele lui oficial „Anachronox". Jocul este produs de **Ion Storm Dallas** și a fost conceput de către un individ obscur, Tom Hall.

Lucrul cel mai ciudat îl constituie însă faptul că imediat după lansarea jocului, *Eidos* (cei care dețin **Ion Storm**-ul în totalitate) a decis să închidă studioul de la Dallas. De ce? Păi, am uitat să vă spun că alături de Tom Hall, la Dallas mai lucra un game designer de care trebuie să mai fi auzit: John Romero. Se pare că *Daikatana* lui Romero a fost o uriașă dezamăgire din


Anachronox, o lume întoarsă pe dos

punct de vedere comercial iar cum *Anachronox*, deja aflat de câțiva ani buni în lucru, se profila ca un nou imens eșec (după opinia celor de la **Eidos**), decizia a fost luată, iar toți cei de la **Ion Storm Dallas** au rămas pe drumuri (ca să mă exprim cât mai dur, pentru că oricum, stați voi liniștiți, drumurile de la ei sunt totuși ceva mai roz decât la noi).

Astfel că DUPĂ ce **Ion Storm Dallas** a dispărut de pe harta industriei au început să apară și primele impresii despre ultimul lor joc. Bune, nu am ce zice, dar mai toate tind spre moderare tocmai din cauza fenomenului *Daikatana*. Chiar nu pot înțelege de ce nu pot privi unii acest joc fără să fie influențați și de celălalt titlu de la Dallas.

Dar eu? Eu vreau mai mult! Am să pun piciorul în prag și (ajutat și de faptul că *Daikatana* nu m-a interesat niciodată) am să vă spun de ce acest joc este unul dintre cele mai bune și mai frumoase din câte mi-a fost dat să văd și să joc în ultimii ani.

Dar să începem cu începutul... Jocul a sosit într-o dimineață prin redacția **LEVEL** iar cum Mike se afla cel mai aproape de CD-urile pe care se lăfăia *Anachronox*, el a avut marea onoare de a-și instala primul jocul și, desigur, de a striga cu un zâmbet machiavelic pe buze: „Ietete, *Anachronox*... nu vă interesează să-l vedeți?". Toată redacția strânsă buluc în jurul unui calculator este o imagine destul de obișnuită pentru **LEVEL**... Și, desigur, în urma unei astfel de adunări ad-hoc, fiecare începe să își dea cu părerea. Care a fost reacția în ceea ce privește *Anachronox*? Cam așa:

K'Shu: se apleacă să vadă și el ce e pe monitor. Stă două secunde, dă dezaprobator din cap și se retrage tăcut la treburile lui.

Sebah: chiorăște ochii, reușește să articuleze un „mdeah..." și iese la o țigară.

Claudiu: stă... stă... „bă ce grafică nașpa"... stă... își pune căștile pe urechi și e pierdut pentru umanitate.

Mitza: am aruncat o privire peste monitorul lui Mike și cum toți erau dezamăgiți de grafică am rămas eu ăla mai rebel și m-am hotărât să trec peste partea asta. Atmosfera din primele clipe ale jocului m-a convins să-l țin pentru mine pentru un Review.

Iar Mike: el a fost cel care a rămas cam 10 minute în fața propriului monitor, a dat de câteva ori din mouse, s-a plimbat un pic prin joc după care mi-a întins CD-urile și mi-a explicat a nu știu câta oară că mai e mult până o să se ajungă la o grafică fotorealistă (deși, mai târziu, rostogolea în jurul graficii din *Anachronox* fraze exclusiv laudative).

Computer RPG și Console RPG

După ce v-am descris modul destul de rece în care a fost primit jocul de către redacția **LEVEL** și înainte de a trece la detalii trebuie să vă explic un pic în ce gen se înscrie *Anachronox*.

În domeniul RPG-urilor există două categorii mari și late: RPG-urile de console (*Final Fantasy, Chrono Trigger*) și cele de PC (*Baldur's Gate, Fallout*). RPG-urile de pe PC se axează în principal asupra evoluției jucătorului (controlul total al jucătorului asupra caracteristicilor personajului din joc) pe când RPG-urile de pe console acordă o mult mai mică importanță acestui aspect, tinzând să se axeze în principal pe poveste.

Tom Hall a recunoscut că este un înfocat admirator al RPG-urilor de pe console produse de cei de la **SquareSoft** și că *Anachronox* a fost gândit ca un astfel de RPG. Având în vedere succesul enorm de care s-au bucurat mai toate RPG-urile scoase de **SquareSoft**, rămânea întrebarea dacă Tom Hall va reuși să aibă succes cu rețeta preluată de pe console. Răspunsul? Se pare că *Anachronox* este unul dintre acele rare cazuri în care elevul nu numai că îl ajunge pe maestrul său, dar reușește chiar să îl și întreacă.

Cum spuneam, caracteristica definitorie a RPG-urilor de pe console este aceea că se acordă o foarte, foarte mare importanță storyline-ului. *Anachronox* se dovedește a fi o adevărată bijuterie la acest capitol, reușind să creeze o poveste atât de frumoasă, complexă și plăcută încât a reușit să surclaseze *The Longest Journey* în clasamentul meu personal în ceea ce privește povestea unui joc.

Numele tău este Boots „Sly" Sylvester și lucrezi ca detectiv particular pe Anachronox, orașul-planetă aflat undeva într-o ciudată construcție extraterestră folosită acum exclusiv pentru transporturile intersstelare. Jocul începe cu o scenă în care Boots poartă o „discuție" (adică ia o mamă de bătaie) cu unul dintre oamenii unui mafiot local căruia îi datorai, ce surpriză, o mână și un pi... niște bani, vreau să zic.

Scena se încheie odată ce tu, împăcat cu soarta, îți iei un pic zborul prin geamul biroului tău până la parter.


Un Notre Dame cum n-a văzut Parisul


Noul sistem de particule de care vă ziceam...


Nu o fi el Baldur's Gate dar tot complicat arată!


Spre dreapta moşule, spre dreapta!


...cred că e de rău...


Cineva a scăpat o lanternă pe jos...

Supărat pe toate cele şi dând dovadă de un sictir ce ne adevereşte bănuiala că viaţa ta e mai searbădă ca niciodată, purcezi spre barul din vecini unde te refaci cu o băuturică-două. La îndemnul barmanului te decizi că a venit momentul pentru o schimbare. Boots îşi întinde spatele, îşi pocneşte degetele şi... îl lasă pe jucător să ducă greul de acum înainte.

Vei începe să colinzi oraşul în căutarea unor activităţi cât mai bănoase doar pentru a te trezi într-un final prins fără voia ta într-o luptă titanică între nişte forţe atât de puternice încât...

Pare un clişeu, nu-i aşa? Staţi liniştiţi, chiar dacă povestea despre lupta dintre bine şi rău s-a mai spus de atâtea ori, *Anachronox* reuşeşte să captiveze prin modul absolut fascinant în care este construită povestirea.

Boots nu este un erou, ba chiar mai mult, e un anti-erou, un detectiv de mâna a doua, aiurit şi plin de defecte, dar care se potriveşte perfect în cadrul grupului. Cum care grup? Înseamnă că am uitat să vă spun că, de-a lungul jocului, vei căra după tine încă alte 6 personaje chiar mai ciudate decât tine. Avem un bătrân şi foarte irascibil colecţionar de antichităţi, o femeie de ştiinţă ce a fost exclusă de proprii ei colegi din cauza experimentelor nu tocmai legale pe care le efectua (şi care vor duce într-un final la distrugerea unei întregi planete... bum!), un mic robot cu probleme de personalitate, o fostă colegă de breaslă de-a lui Boots ajunsă asasină, un super-erou din benzile desenate ajuns la criza vârstei a doua, chelios şi având o problemă cu băutura şi... uh, un alt personaj pe care nu o să îl amintesc aici pentru că v-aş strica o imensă surpriză.

Anachronox este unul dintre acele jocuri pe care le mai joci o dată numai pentru a-ţi da seama cum a fost realizată povestea, pentru a descoperi micile detalii care sunt vizibile doar după ce termini jocul şi toată povestea începe să capete sens.

Story-line-ul din *Anachronox* este plin până la refuz de un umor bine dozat şi inteligent şi de răsturnări de situaţii, dramă şi parodie, ceea ce duce la crearea unor momente memorabile.

Urmând tendinţa generală a jocurilor din ultima perioadă, cut-scene-urile din *Anachronox* sunt realizate în totalitate cu engine-ul jocului. Însă ceea ce separă *Anachronox* de restul turmei este modul în care sunt „filmate" aceste cut-scene-uri.

Aţi auzit probabil de American McGee, omul din spatele atât de artisticului *Alice*. Ei, băiatul ăsta a avut o idee excelentă când şi-a fondat o nouă companie în care a strâns, pe lângă programatori şi artişti cu experienţă, oameni familiarizaţi mai mult cu industria cinematografică decât cu cea a jocurilor. Şi sunt de părere că aceasta este calea pe care ar trebui să o urmeze jocurile de acum înainte, ar trebui să se apropie mai mult de industria cinematografică... De ce? Ar trebui să jucaţi *Anachronox* ca să vă daţi seama. Acele cut-scene-uri (ca şi tot jocul, de altfel) sunt un exemplu perfect pentru cum ar trebui transpuse anumite elemente cinematografice în jocuri. Mişcările camerei sunt realizate într-un mod atât de profesionist iar unghiurile de filmare sunt atât de inspirat alese încât ai impresia că te uiţi la un film şi nu la un joc.

Quake2? Ai spus *Quake2*?!!!

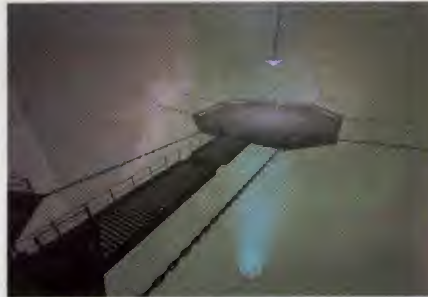
Cine? Cum? Unde? Când?!... *Quake2*?! Dar este un engine atât de vechi şi de prăfuit încât nimeni nu mai vrea să audă de el acum. Şi să scoţi un joc bazat pe acest engine în zilele astea înseamnă sinucidere curată! Ruşine! Ruşine spun! Cum îndrăznesc ăştia să creadă că mi-ar mai putea plăcea aşa ceva? Acum când fiecare joc se mândreşte cu engine-ul său grafic mirabolant...

După ce am văzut/jucat *Anachronox* am realizat un lucru: producătorii de jocuri din ziua de azi pun un preţ exagerat de mare pe grafică. Dacă staţi să citiţi un preview despre un joc ce va apărea în curând şi pare cât de cât interesant veţi observa faptul că mai mult de jumate din „laudele" aduse jocului se referă exclusiv la grafică. Va avea aia, va putea face asta, eye-candy peste tot şi, serios acuma, încep deja să mă doară ochii. *Anachronox* îmi confirmă încă o dată teoria cum că nu trebuie să ai cel mai performant şi mai arătos engine grafic pentru a impresiona... îţi trebuie doar, cum îi zice?, stil şi spirit artistic.

Pe la începuturile revoluţiei graficii 3D în domeniul jocurilor toată lumea îşi scotea jocul mai în faţă afirmând că „jocul nostru are cele mai reale umbre randate în real-time de până acum". Ce frumos! Dar dacă ieşi pe stradă te uiţi oare după umbrele aruncate pe caldarâm? Să fim serioşi! De ce să scoţi în evidenţă lucruri care oricum nu te prea interesează când poţi să pui accentul pe lucrurile cu adevărat importante, lucruri la care suntem tot




„Cocoşatul" într-o versiune mai tâmpă


Cel puţin au o lampă...


Ştie careva cum se deschide o paraşută?

timpul atenţi, inconştient sau nu. *Anachronox* tocmai pe asta se bazează... Pe lângă o grafică migălos realizată (o să revin la ea peste câteva rânduri), cei de la Ion Storm Dallas au pus un mare accent pe animaţia personajului, în special cea facială. Aşa se face că, atunci când vorbeşti cu un NPC (non-playable character) vei fi plăcut surprins să îl vezi pe acesta gesticulând de zor în loc să stea drept ca o mumie (cum se întâmplă în mai toate jocurile). Şi animaţia facială? Nu este atât de complicat pe cât sună. Nu e vorba de cât de bine i se zbate unuia pleoapa sau cât de bine i se contractă muşchii feţei când rânjeşte. Totul se reduce la linii... da, simple linii, cele mai semnificative ale feţei (conturul gurii, sprâncenele etc.). Linii care, dacă sunt folosite cu cap, pot să schimbe radical expresia facială a unui personaj. Şi cât de reale par astfel personajele din *Anachronox*, cât de pline de viaţă şi de emoţii sunt...

În rest, grafica din joc este una de atmosferă... Ce contează dacă personajele sunt pătrăţoase? Şi ce dacă mâinile lor par nişte lopeţi? Doar nu sunt atât de bolnav încât să fiu obsedat de mâini... nu? Fiind un engine de *Quake2*, e adevărat, unul modificat aproape în totalitate dar tot *Quake2* rămâne, vei rămâne surprins când vei vedea cât de bine şi de impresionant sunt realizate anumite niveluri.

Că tot veni vorba de niveluri, se pare că *Anachronox* a avut parte de nişte level designeri absolut geniali (chiar şi mult hulitul John Romero a lucrat la unele din ele şi a făcut o treabă extraordinară).

Este incredibil câtă atenţie s-a pus în crearea acestor niveluri. Cum zicea şi un individ de pe un forum băştinaş, nu am mai văzut în nici un joc de până acum nişte coridoare atât de bine realizate. Da, aţi citit bine, coridoare... Ştiţi cum e în majoritatea jocurilor, coridoare şterse, cu un geam aici şi acolo şi atât. Pe când în *Anachronox*... uf! asta ca să vă imaginaţi un pic cam cum arată jocul ăsta.

Pe lângă toate astea, producătorii au introdus în joc un nou sistem de particule care arată absolut demenţial. Foarte eye-candy, foarte stilat, face ca mai ales bătăliile să capete un plus de „culoare".


Unul dintre mini-games... să fim totuşi atenţi la cutii

...ai spus ceva?

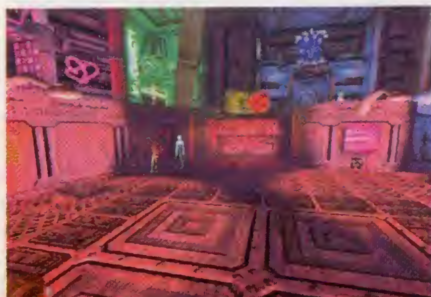
Am terminat cu capitolul grafică... ce ar fi să mergem mai departe? Hai să luăm un pic sub lupă sunetul din *Anachronox*. Efectele sonore? Bune, dar orice joc are efecte sonore bine realizate. Muzica? Ah... uite un subiect interesant. *Anachronox* nu duce lipsă de un soundtrack excelent realizat. Chiar dacă nu vei găsi o varietate atât de mare de fonduri sonore în *Anachronox*, cele existente îşi fac treaba cu brio. Ba chiar mai mult, în unele momente, muzica din *Anachronox* este cu adevărat profesionist realizată şi reuşeşte să se îmbine armonios cu atmosfera jocului. Mai vioaie sau mai dramatică, punctată ici şi colo cu partituri muzicale surprinzătoare, soundtrack-ul din joc reprezintă o altă bilă albă pentru *Anachronox*.

Dar cea mai impresionantă realizare audio din joc trebuie că o reprezintă vocile personajelor.

Chiar dacă acestea apar doar în cut-scene-uri (la cantitatea imensă de dialoguri din joc ar fi fost imposibil un full speech), vocile pe care le auzi în joc sunt atât de profesionist realizate (graţie celor care şi-au împrumutat vocile personajelor) încât singurul joc care se poate mândri cu o asemenea realizare trebuie să fie *The Longest Journey* (iarăşi amintesc de el aici... e chiar logic, dat fiind că şi acesta este unul dintre „acele" jocuri). Un limbaj necenzurat şi cu adevărat distractiv face ca totul să fie aproape perfect.

Să trecem totuşi mai departe... gameplay-ul. Acesta se împarte în două, clasice până acum, părţi: bucata de explorare şi partea de cafting efectiv.

În ceea ce priveşte partea de explorare, aceasta se rezumă la dialogurile cu NPC-urile, explorarea nivelului, rezolvarea diferitelor quest-uri, etc. Să nu vă sperie faptul că veţi pierde o mare parte din timp vorbind cu diverse personaje. Chiar dacă mulţimea dialogurilor ar putea apărea ca un minus al jocului, convorbirile cu NPC-urile întâlnite prin joc sunt atât de bine realizate încât îţi dă mai degrabă impresia că citeşti o carte bună decât că îţi perzi timpul cu dialoguri insignifiante. Oricum, de plictiseală nu poate fi vorba, quest-urile fiind foarte bine realizate şi deloc dificile


Districtul Roşu... roz bombon cu picăţele

Partea de combat se aseamănă foarte mult cu ceea ce aţi întâlnit în seria *Final Fantasy*, cu unele mici modificări. Odată intrat în luptă, fiecare personaj controlat de tine va avea un indicator ce se va umple odată cu trecerea timpului. Când acesta este la maxim vei putea să acţionezi: vei putea ataca un adversar, vei putea accesa inventarul, te vei putea mişca sau vei putea folosi obiectele din jur. Avem deci de-a face cu o combinaţie între *Mortal Kombat* şi un Turn Based Strategy.

Pe lângă atacurile pe care le poţi efectua cu armele din dotare îţi vei putea folosi şi lovitura specială (diferită de la personaj la personaj) sau vei putea folosi MystTech.

MystTech este prescurtarea de la Mysterious Technology şi este un concept destul de complex.

Ca să simplific, este un fel de magie, ce foloseşte energie şi are efecte devastatoare. Fiecare personaj este specializat pe un anume fel de MystTech (diferenţiate printr-o paletă de culori) şi fiecare personaj îşi poate crea propriile sale lovituri MystTech. Aici intră în joc Elementorul, un „device" prin care poţi crea o combinaţie enormă de lovituri. Este un lucru cam complicat şi îmi este imposibil să vi-l explic aici (mi-ar lua mult prea multe pagini). În principiu, vei putea combina mai multe „gângănii", fiecare cu proprietăţile sale...

Sună al naibii de complicat şi chiar aşa şi este. Bine că nu este un lucru vital pentru ducerea la bun sfârşit a jocului, dar este oricând interesant să vezi ce lovitură nouă mai poţi crea cu acest Elementor.

Veţi mai întâlni de asemenea şi clasicele mini-quest-uri pe care le întâlniţi în majoritatea jocurilor de console (m-aş fi lipsit totuşi de ele în *Anachronox*, bine că nu sunt multe...).

Eddie knows!!!

Şi dacă tot am ajuns la sfârşit, să amintesc totuşi şi de punctele slabe ale jocului (puţine, dar trebuie să vi le spun şi pe acestea din moment ce până acuma am ridicat jocul în slăvi).

În primul rând, jocul a fost în producţie de ani buni... mult prea mulţi ani. Întotdeauna m-am întrebat ce fac oare producătorii în 3-4 ani dacă la sfârşit scot un joc ce durează 30-40 de ore? Dacă cineva ştie răspunsul îl rog frumos să mi-l spună şi mie.

În al doilea rând... Încă de la început se observă în joc atenţia care a fost acordată micilor detalii. Practic, totul are o explicaţie logică, până şi ciudatele creaturi care reprezintă punctele fixe de salvare. După un timp apar nişte lipsuri în poveste, şi asta mai ales din cauza acelor mini-games din joc. Cum am mai zis, sunt sigur că ne-am fi putut lipsi de ele şi nici nu le-am fi simţit lipsa.

Şi mai e ceva... după ce că a durat atâta pentru a fi lansat, producătorii au recunoscut că au fost nevoiţi să taie jocul în două şi să ne prezinte numai jumătate din povestea care era programată iniţial. Şi asta se observă mai ales la ultimele niveluri care se vede că sunt un pic făcute în grabă.

Dar asta nu ne poate duce cu gândul decât la o continuare (finalul jocului, genial conceput, te face să realizezi că eşti doar la începutul unei poveşti epice...). Ah! De abia aştept... o, stai o clipă. Din moment ce **Ion Storm Dallas** şi-a închis porţile şi toată echipa din spatele jocului a luat-o pe căi diferite mi se pare prea puţin posibil să existe o continuare. DE CE?!!!!!!!!!

Ce avem totuşi până la urmă? O poveste cum nu s-a prea mai văzut, nişte personaje extrem de simpatice, un gameplay şi o atmosferă de zile mari şi o impresie generală de „WOW!" cum demult n-am mai avut. Cu siguranţă unul dintre cele mai bune jocuri pe care le-am jucat eu vreodată...

Şi până la urmă, ce ar face literele dacă ar putea striga? Păi dacă ar putea striga, ar fi de bun simţ să se poată şi mişca, nu? Şi dacă literele din articol ar putea şi să se mişte şi să strige, probabil v-ar apuca subtil de guler şi v-ar zbiera suav la ureche: „Cumpără jocul ăsta, fă rost de el, joacă-l... pentru că altfel nici nu îţi poţi imagina ce pierzi!!!"

Mitza

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Anachronox
Gen:	RPG
Producător:	Ion Storm Dallas
Distribuitor:	Eidos Interactive
Ofertant:	Monosit Conimpex Tel.: 01-3302375
Procesor:	P II 350 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	minimum 4Mb
LEVEL	**Nota Review**
Grafica:	17/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	29/30
Feeling:	05/05
Storyline:	20/20
Impresie:	10/10



Max Payne



Am vrea mai mult...

DOZĂ! Încă o DOZĂ! Ce aţi înţeles voi din asta? Probabil că mai vreau să îl joc încă o dată... Oare?

Future Crew au fost idolii mei, dar între timp s-au lăsat de făcut demo-uri frumos colorate cu muzică „purpurie" şi s-au apucat de proiecte mai serioase. Unul dintre aceste proiecte este şi **Remedy Entertainment**, cei care m-au... hmmm... mă rog, pot să spun „încântat" pentru câteva zile cu acest dureros *Max*.

Cu ceva ani buni în urmă **Remedy** a anunţat începerea proiectului *Max-FX*, ce a evoluat în engine-ul jocului. Celelalte proiecte, în care foştii membri **Future Crew** s-au implicat, au eşuat glorios, **Remedy** fiind singurul care cum-necum a reuşit să supravieţuiască. Jocul în sine a avut parte de o publicitate exagerată, mai ales că acesta a fost dezvoltat fără presiunea termenului limită. Singurele semne de ezitare a vocii relaxate care zicea „when it's done" fiind „*Final Reality*" şi cele două 3DMark-uri. Impresionante pentru vremea lor, nu zic nu.

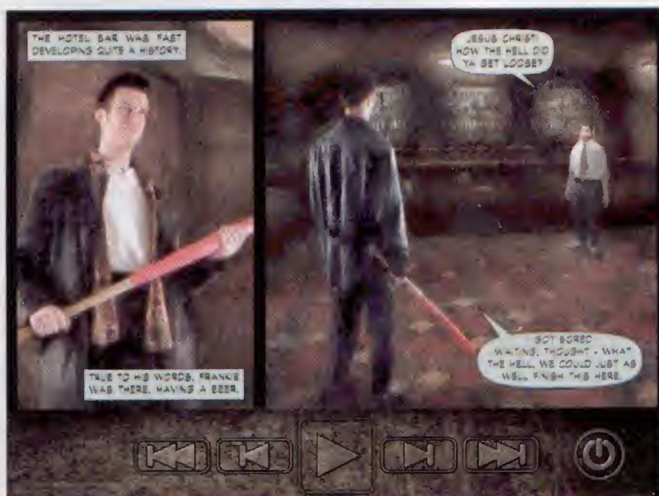
Cu toate acestea *Max Payne* a fost un proiect care, după mine, nu avea mari şanse de reuşită, amânările şi eschivările acestora omorându-mi cu brutalitate interesul. Oricum, toate astea au fost date uitării când în sfârşit Internetul a început să vuiască, în buricele degetelor fiecăruia fiind imprimate literele M, A, X, P, A, Y, N şi E, adică Max Payne pe ecranele monitoarelor.

Rândul din faţă, cele mai bune locuri

Toată povestea începe nu într-o lume a viitorului (sau măcar a unei Europe nenorocite), după cum mă aşteptam, ci în casa tipic americană a familiei Payne (dacă nu cumva ăsta este un pseudonim de scenă), din New York-ul post Y2K. O casă devastată, o nevastă şi o fiică sângerânde şi un mare „DE CE?!?!", destul de sumbru, unde mai pui că începe să ningă.

După trei lungi ani de refacere – destul de completă, o oarecare Mona din capitolul II părându-i destul de atrăgătoare – Max porneşte, fără să vrea, într-o misiune justiţiară. Cum o simplă poveste cu poliţişti nu este destul, Max cade în mijlocul unei conspiraţii de proporţii monstruoase. Nu cred că vreau să zăbovesc prea mult asupra firului evenimentelor care se vor derula de acum înainte, povestea fiind identică cu cea a unei simple nuvele dubioase sau a unui film de categoria B. Scenariul simplu, în fraze scurte dar cu cuvinte mari şi pompoase, nu ar pune probleme nici fratiorului care tocmai a terminat grădiniţa.

S-a încercat încropirea unei povestiri cu tente noire, în care Max al nostru nu numai că reuşeşte să pornească o cruciadă împotriva tuturor elementelor mafiote din oraş (mai puţin partea rusească), dar şi descoperă treptat adevărata faţă a metropolei adâncite în întuneric şi nămeţi. Prin influenţele stilistice (poate e prea mult spus) ce aduc aminte de The Crow se încearcă crearea unui personaj (Max) cu alură de „erou" într-o societate umană în decădere. Şi chiar ar merge bine, chiar foarte bine... dacă nu ar fi devenit până acum un clişeu sforăitor.



Şi uite cu bâta asta am marcat 3 homerun-uri într-un meci.



Buteliile improvizate sunt un pericol!



Cum ți-ar sta cu o aluniță în frunte?



Bombă la Crowne Plaza

MAtriX PAYNE

Dar cum e jocul?! Cum e cu bullet-time-ul, cu acțiunile în reluare, cu toată grafica aia care ne-a făcut să salivăm în fața monitoarelor timp de 4 ani?!

Să le luăm sistematic... și să demontăm jocul bucată cu bucată.

Primul lucru pe care ne-am concentrat atenția în momentul când am văzut jocul a fost grafica, pregătiți pentru un WOW general. L-am testat mai întâi pe un Voodoo3 iar WOW-ul s-a lăsat așteptat; a urmat un GeForce2 și WOW-ul tot întârzia... la final, pe un GeForce3 concluzia a fost clară. *Max Payne* ar fi putut fi un joc cu o grafică excepțională acum un an, dar la momentul actual (deși este un joc FOARTE arătos) nu se ridică la nivelul așteptărilor.

În plus de asta, la cerințele de sistem pe care le are și având în vedere că a reușit să ruleze deranjant de slab pe unele din cele mai bune sisteme, ne așteptam ca grafica să fie fără cusur, nivelurile să fie excelent realizate iar engine-ul fizic să își spună cuvântul.

Din păcate, grafica este cum este (mă așteptam ca la trecerea de pe un GeForce2 pe un GeForce3 să se observe o diferență impresionantă, dar am observat doar câteva îmbunătățiri în ceea ce privește texturile), nivelurile sunt și așa destul de șterse iar engine-ul fizic ia-l de unde nu-i. Este deranjant să vezi că obiectele din joc se comportă de cele mai multe ori de parcă nu ar fi auzit de cele mai elementare legi ale fizicii. Plus că mai întâlnești o mulțime de bug-uri în joc în urma cărora inamicii reușesc să se proptească într-un zid în încercarea lor morbidă de a săruta cât mai repede pământul.

Ceea ce este frumos la *Max Payne* (și nici nu ne așteptam la altceva) este posibilitatea de a încetini cursul luptei, rezultând un impresionant efect vizual și o mai mare acuratețe în luptă.

Un alt punct forte al jocului este modul în care jucătorul își poate controla personajul în timpul unui schimb de focuri. „Manevre" ce păreau doar de domeniul filmelor din Hong-Kong și al Action Half-Life-ului sunt doar la câteva clicuri depărtare în *Max Payne*. Am mai văzut câteva jocuri care încercau același lucru dar pot să spun cu mâna pe inimă că *Max Payne* duce până la perfecțiune această tehnică.

Combinația bullet-time/bullet-dodging are un efect devastator asupra neuronilor bietului gamer rămas cu gura căscată în fața monitorului, dar impresia se estompează încetul cu încetul, mai ales după ce ai repetat aceleași și aceleași scheme timp de câteva ore bune.


Max a văzut de prea multe ori Matrix

Gata?!

Problema cea mai mare a jocului constă tocmai în faptul că este nesimțit de scurt. Este jenant ca, după ce ai așteptat un joc timp de 3 ani, să îl termini în mai puțin de 8 ore. Și mai mult de atâta, este absolut îngrijorător ca la un joc ATÂT de scurt să reușești - totuși - să te plictisești.

Practic, *Max Payne* se bazează pe, să le număr pe degete... grafică. Stați că nu v-am spus totul... NUMAI pe grafică. Pentru că la capitolul gameplay, deși este un joc distractiv până la un moment, *Max Payne* este undeva sub *Rune*. Ha! *Rune* mai bun decât *Max Payne*, vă așteptați la așa ceva?

Max Payne este cel mai bun exemplu pentru un joc în care materia cenușie a jucătorului poate să ia o pauză și să plece în vacanță. Totul se rezumă practic la apăsarea cu disperare a butoanelor mouse-ului și cam atât. În afară de vreo 2 sau 3 situații în care trebuie să pui 0,000001% din activitatea ta cerebrală la bătaie (și asta în situația în care, oricum, neuronii tăi șomau) jocul nu prezintă absolut nici un challange pentru jucător.

Și să faci aceleași lucruri lipsite de orice fel de inteligență timp de câteva ore devine la un moment dat stresant.

Este păcat, totuși, dar parcă era de așteptat. Un joc care a avut parte de o asemenea publicitate și a stat în producție atâta amar de ani miroase totuși a eșec.

Eșecul nu este total, pentru că jocul are părțile lui bune și se va dovedi deosebit de fun timp de câteva ore... și dacă aveți un sistem per... ultra-performant.

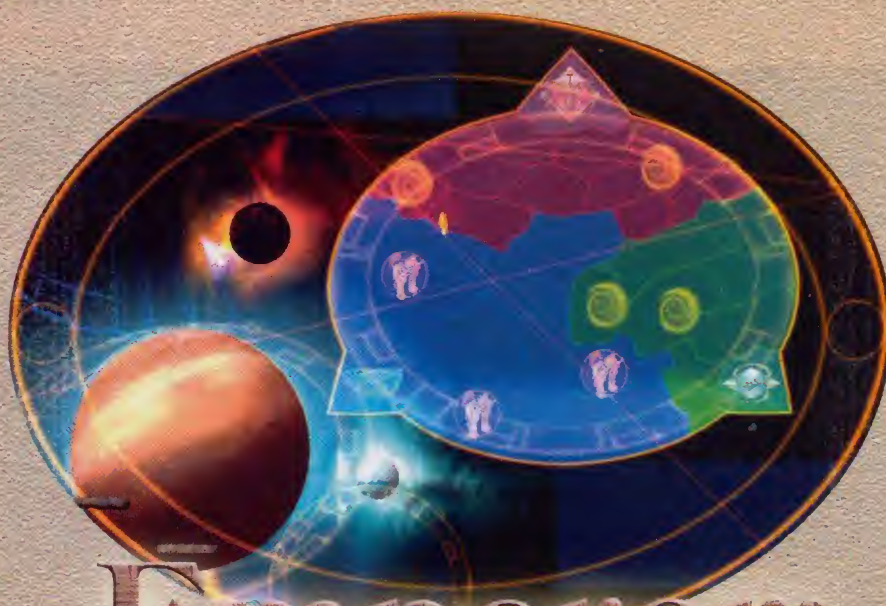
Iar când vine vorba de profiturile ce se vor scoate de pe urma acestui joc, atunci clar nu poate fi vorba de un eșec. Asta doar ca să vedeți cât de puțin contează originalitatea în ziua de azi...

Mitza & Toshy

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Max Payne
Gen:	Action
Producător:	Remedy Entertainment
Distribuitor:	Gathering of Developers/ 3D Realms
Ofertant:	N/A
Procesor:	P III 700 MHz
Memorie RAM:	128 MB
Accelerare 3D:	minim 16 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica:	19/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	28/30
Feeling:	04/05
Storyline:	10/20
Impresie:	08/10





Emperor: Battle for Dune

Fremeni, viermi, furtuni de nisip... Dune

Cu mulţi ani în urmă citeam intens literatură science-fiction. Era un domeniu care efectiv mă fascina. „Fundaţia" lui Asimov a fost una dintre cărţile mele preferate. Întârziam la şcoală pentru că nu puteam să o las din mână. La fel s-a întâmplat cu „Dune" al lui Frank Herbert. Au trecut anii şi nu mai citesc literatură fantastică. Nu mai citesc pentru că ideile pe care le găsesc aici sunt prezentate într-o modalitate pe care o consider mai apropiată de mine într-un alt tip de literatură. Dar aceasta este cu totul o altă discuţie. Să ne concentrăm un pic asupra lui *Emperor: Battle for Dune*. Jocul este produs de **Westwood**, cei care au lansat şi *Dune II*. V-aţi dat seama, fără îndoială, că este vorba despre un joc care se desfăşoară în universul Dune, descris atât de bine în romanele lui Herbert. *Dune II* este jocul care a deschis drumul strategiilor în timp real, un joc care a făcut istorie. Continuarea lui, *Emperor: Battle for Dune*, se petrece în perioada imediat următoare timpului în care ne-a lăsat *Dune II*, fiind tot o strategie în timp real, dar de această dată 3D. Jocul este independent, adică poate fi jucat de cei care nu au auzit nimic despre Dune până acum, dar îşi pierde mult din farmecul pe care îl are pentru iniţiaţi.

Anul 10190

Imperiile sunt formate acum din galaxii, formaţiunile politice care se află la conducerea lor numindu-se Case. Luptele se dau între acestea pentru stăpânirea planetelor. Cea mai importantă dintre toate este Arrakis, cunoscută şi sub numele de Dune, un deşert imens de la un capăt la altul. În afară de rocile care se mai zăresc din când în când, planeta este populată de uriaşi viermi, care înghit tot ceea ce mişcă, şi de fremeni, un popor dârz care a învăţat să supravieţuiască în condiţiile vitrege de aici. Dune a devenit centrul Universului datorită unei mirodenii - Melange - care se găseşte aici din belşug. Melange-ul prelungeşte viaţa oamenilor cu secole, le întăreşte puterile mintale şi face posibilă călătoria interstelară. Pentru această planetă se dă acum lupta între cele mai puternice Case din Univers: Atreides, Harkonnen şi Ordos (un element adăugat de creatori, aceasta neexistând în roman).

Jucătorul va putea porni la luptă ca membru al oricăreia din aceste trei Case. Scopul lui va fi cucerirea întregii planete. Arrakis este în prezent împărţită în trei zone aproximativ egale, dar fiecare Casă doreşte să deţină cât mai mult teritoriu. În concluzie, indiferent de Casa căreia i te alături, vei deveni comandant al forţelor militare şi va trebui să hotărăşti care sector al teritoriului inamic îl vei ataca. În funcţie de deciziile tale şi de teritoriile pe care le-ai cucerit inamicul poate hotărî să atace la rândul lui sau să recucerească anumite sectoare. Din acest punct de vedere, jocul prezintă zeci de combinaţii posibile, ceea ce înseamnă un grad mare de rejucabilitate. Fiecare misiune presupune un management al resurselor (energia obţinută prin windtraps şi melange-ul care este exploatat în rafinării şi transformat în bani). Din momentul în care ai energie şi bani poţi să construieşti clădiri pentru antrenarea trupelor (cercetaşi, infanterie şi sniperi) şi fabrici pentru realizarea maşinilor de război. Foarte important este MCV (unitate introdusă de **Westwood** în multe din strategiile sale), o unitate de construcţie deplasabilă care va deveni centrul aşezării tale. Clădirile pot fi aşezate numai pe teren solid şi necesită un anumit spaţiu, de aceea orientarea spre anumite locaţii şi construirea doar a clădirilor indispensabile se va dovedi a fi un element ce-ţi va asigura victoria.

Toate acestea durează ceva timp, iar în focul luptei numai timp nu ai. Deciziile trebuie luate repede pentru că jocul se axează mult mai mult pe lupta în sine decât pe construcţie. Luptele din *Emperor* sunt rapide, dar şi tactice în acelaşi timp. Dacă baza voastră este atacată, atunci turnurile de apărare sunt indispensabile. Dar, dacă le lăsaţi singure nu aţi rezolvat nimic. Un lucru au reuşit să realizeze foarte bine producătorii în *Emperor*: un echilibru al tuturor armelor pe care le avem la dispoziţie. Există tot felul de maşinării de război care se descurcă foarte bine împotriva echipamentului puternic al adversarului, dar în faţa infanteriei rapide a acestora se dovedesc a fi nefolositoare. De asemenea, pot să mă chinui jumătate de



Începutul este mai dificil



Pregătirea pentru luptă

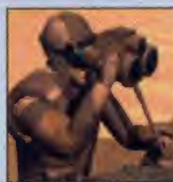


Frontul de est rezistă

Unități militare comune

SCOUT formează o unitate de infanterie neînarmată. Principala lor misiune este de a descoperi porțiuni din hartă și de a le ține sub observație. Au o vedere la distanță mai bună decât a celorlalți și se pot camufla (dacă rămân pe loc și păstrează o anumită distanță nu vor fi observați de radarele inamice).

Cost: 30
Sănătate: 200
Viteză: 7
Nivelul de tehnologie: 1
Structura producătoare: Barracks





LIGHT INFANTRY sunt trupe de infanterie, cu o armură ușoară, care folosesc o pușcă automată împotriva infanteriei inamice. Nu dau rezultate bune împotriva vehiculelor și sunt mult mai eficienți în număr mare.

Cost: 60
Sănătate: 600
Viteză: 6
Nivelul de tehnologie: 1
Structura producătoare: Barracks

ENGINEER intră în clădiri și le capturează pentru jucătorul respectiv. Pot fi folosiți pentru a îndepărta sporii lăsați de inamici și pentru a repara clădirile. Se pot furișa printre focurile inamice pentru a-și atinge obiectivele.

Cost: 400
Sănătate: 400
Viteză: 4
Nivelul de tehnologie: 3
Structura producătoare: Barracks



ADVENCED CARRYALL poate ridica unități specifice de la sol, chiar cele care nu-ți aparțin, și să le depună la punctul indicat de tine. Are o armură solidă și poate primi multe lovituri.

Nu are capacități ofensive.



Cost: 1800
Sănătate: 900
Viteză: 17
Nivelul de tehnologie: 6
Structura producătoare: Hangar

oră să distrug un turn al inamicului numai cu sniperi și tot nu voi reuși. Banii de care ai nevoie în focul luptei pentru producerea unor noi echipamente de război pot fi obținuți, în situații critice, prin vânzarea clădirilor sau atacul și cucerirea unei baze inamice (banii care existau aici vor intra în posesia noastră).

La luptă, dar nu singuri

Un element ce poate deveni decisiv în joc sunt celelalte șase populații prezente. Acestea nu sunt accesibile jucătorului decât ca eventuali aliați în lupta pe care o va purta cu ceilalți. Ajutorul venit din partea lor se poate dovedi decisiv, iar dacă partea adversă a reușit să-i atragă nu ne rămâne altceva decât să ne rugăm. Casa Ix este renumită pentru armele puternice pe care le deține, Tleilaxu au o credință religioasă care se ridică împotriva tehnologiei și proslăvește clonarea și învierea din morți, Guild au monopolul asupra călătoriilor instantanee în spațiu, Fremenii sunt nativi de pe Arrakis și visează la transformarea planetei într-o oază imensă, iar Sardaukarii sunt un neam de războinici care luptă pentru un ideal demult apus, propriul imperiu. Integrarea acestor rase în scenariul jocului este foarte bine făcută.

Universul Dune este imens, iar jocul încearcă să recreeze o părticică din acesta. Grafica jocului se apropie de ceea ce îmi închipuiam că ar putea fi pe Arrakis. Viermii și furtunile de nisip sunt destul de credibile. Dar... Vă veți întreba acum de ce mai există un dar. Va trebui să citiți cartea și veți afla singuri de unde vine acest „dar”.

Sebah



Turnul apără foarte bine zona



Așa arată o furtună de nisip

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Emperor: Battle for Dune
Gen:	RTS
Producător:	Westwood Studios
Distribuitor:	Electronic Arts
Ofertant:	Best Distribution Tel.: 01-3455505
Procesor:	P II 400 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	minim 8 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica:	16/20
Sunet:	10/15
Gameplay:	25/30
Feeling:	05/05
Storyline:	10/10
Multiplayer:	08/10
Impresie:	08/10



Atreides - unitățile militare

SNIPER are cea mai mare distanță de tragere dintre toate unitățile de infanterie. Pușca lor are o rată mică de reîncărcare, dar produce distrugeri importante în trupele inamice. Sunt eficienți împotriva vehiculelor ușoare.



Cost: 150
Sănătate: 600
Viteză: 6
Nivelul de tehnologie: 2
Structura producătoare: Barracks

KINDJAL INFANTRY poartă două arme: un pistol mic pentru lupta de aproape și un mortier ce se montează pe un tripod. Ultima este foarte precisă și eficientă atât împotriva vehiculelor, cât și a infanteriei inamice.



Cost: 150
Sănătate: 600
Viteză: 4
Nivelul de tehnologie: 4
Structura producătoare: Barracks

SAND BIKE este vehiculul de cercetare al atreizilor. Este echipat cu un tun ușor, foarte eficient împotriva infanteriei. Dispune de o armură ușoară, dar principala sa protecție este asigurată de viteza mare cu care se deplasează.
Cost: 300
Sănătate: 1200
Viteză: 12
Nivelul de tehnologie: 2
Structura producătoare: Factory



MONGOOSE este o unitate anti-vehicule. Destul de rapidă și cu armură ușoară, aceasta este echipată cu o turelă pentru a lansa rachete ghidate spre unitățile inamice. Are o rată mică de reîncărcare, dar, în număr mare, devine foarte eficientă.
Cost: 800
Sănătate: 1600
Viteză: 10
Nivelul de tehnologie: 3
Structura producătoare: Factory



APC este construit pentru a transporta infanteria în siguranță pe câmpul de luptă. Este echipată cu un tun de 30 de mm, eficient împotriva vehiculelor și infanteriei inamice. Are abilitatea de a se camufla.



Cost: 600
Sănătate: 1200
Viteză: 8
Nivelul de tehnologie: 4
Structura producătoare: Factory

MINOTAURUS este echipat cu patru tunuri mari care trag la mare distanță cu bombe explozive. Foarte eficient împotriva infanteriei, dar și a structurilor inamice. Are o armură puternică, dar se mișcă destul de încet.



Cost: 1300
Sănătate: 2500
Viteză: 8
Nivelul de tehnologie: 5
Structura producătoare: Factory

REPAIR VEHICLE intră în atribuții după ce vehiculele aflate în luptă au fost avariate. Poate repara orice unitate mecanizată. Are o armură ușoară și nu este echipat cu arme, de aceea trebuie protejat.
Cost: 650
Sănătate: 1100



Viteză: 8
Nivelul de tehnologie: 5
Structura producătoare: Factory

SONIC TANK poartă o armă sonică foarte puternică care distruge tot ceea ce se află în aria sa (inclusiv propriile unități). Se mișcă moderat și are o armură medie. Nu poate trage în timpul mișcării.



Cost: 1400
Sănătate: 2000
Viteză: 4
Nivelul de tehnologie: 7
Structura producătoare: Factory

ORNITHOPTER este o unitate aeriană foarte rapidă, cu armură ușoară. Foarte bun pentru distrugerea unităților izolate, deoarece este echipat cu un lansator de rachete. Trebuie să se întoarce la helipod pentru a fi reîncărcat.



Cost: 1000
Sănătate: 1600
Viteză: 20
Nivelul de tehnologie: 5
Structura producătoare: Hangar

AIR DRONE este o mică unitate aeriană folosită în special pentru apărare. Poartă un lansator de rachete AA care trage automat în orice unitate inamică aeriană care se află în raza sa. Din cauza armurii ușoare nu rezistă la focul inamic.



Cost: 800
Sănătate: 1200
Viteză: 20
Nivelul de tehnologie: 6
Structura producătoare: Hangar

Harkonnen - unitățile militare

FLAME -THROWER INFANTRY este echipat cu un aruncător de flăcări cu o rază de acțiune destul de mică. Produce pagube tuturor unităților, dar în special infanteriei. Poartă o armură solidă pentru a se putea apropia de inamic.



Cost: 150
Sănătate: 800
Viteză: 4
Nivelul de tehnologie: 4
Structura producătoare: Barracks

TROOPER are cu el un lansator de rachete. Se mișcă mai lent, deși are o armură ușoară. Rachetele lor nu au un sistem de ghidare foarte bun, de aceea nu sunt eficienți împotriva unităților aeriene.



Cost: 90
Sănătate: 300
Viteză: 4
Nivelul de tehnologie: 2
Structura producătoare: Barracks

BUZZSAW este cel mai rapid vehicul harkonnian, însă mai lent decât Sand Bike-ul atreizilor. Are două tunuri ușoare și o lamă în centru cu care taie efectiv infanteria inamică și distruge câmpurile de Spice.



Cost: 350
Sănătate: 1300
Viteză: 8
Nivelul de tehnologie: 2
Structura producătoare: Factory

INKVINE CATAPULT este un vehicul de atac la distanțe mari, dar cu armură destul de puțină. Catapultează canistre pline cu o substanță radioactivă foarte toxică. Nu are eficiență asupra unităților rapide.



Cost: 1000
Sănătate: 2000
Viteză: 8
Nivelul de tehnologie: 5
Structura producătoare: Factory

ASSAULT TANK are o armură foarte rezistentă și este echipat cu mai multe tunuri de distanță medie de tragere, capabile de a produce pagube importante vehiculelor și clădirilor. Este foarte încet și trebuie să se poziționeze bine pentru a putea trage.



Cost: 900
Sănătate: 2400
Viteză: 5
Nivelul de tehnologie: 3
Structura producătoare: Factory

FLAME TANK poartă cu el două aruncătoare de flăcări foarte puternice. Eficiența lui este maximă împotriva infanteriei. Distanța focului este mică, dar se încarcă foarte repede.



Cost: 900
Sănătate: 1800
Viteză: 6
Nivelul de tehnologie: 4
Structura producătoare: Factory

MISSILE TANK are o armură cam subțire după standardele harkonniene. Nu intră în focul luptei, deoarece rachetele cu care e echipat au o rază foarte lungă de acțiune și sunt trimise în salve de câte 8. Durează mult timp până se reîncarcă.



Cost: 1200
Sănătate: 1100
Viteză: 6
Nivelul de tehnologie: 5
Structura producătoare: Factory

DEVASTATOR este cel mai greu vehicul, dar și cel mai bine echipat atât cu arme, cât și cu armură. Are două arme puternice cu plasmă care distrug orice armură și o turelă cu un lansator de rachete eficientă împotriva unităților aeriene.



Cost: 1750
Sănătate: 5000
Viteză: 1
Nivelul de tehnologie: 7
Structura producătoare: Factory

GUNSHIP se mișcă mai lent, dar are o protecție mai bună decât Ornithopter-ul atreizilor. Trage cu rachete neghidate și este folosit în special împotriva unităților izolate. Trebuie să se întoarcă la helipad pentru reîncărcare.



Cost: 1000
Sănătate: 2600
Viteză: 10
Nivelul de tehnologie: 5
Structura producătoare: Hangar

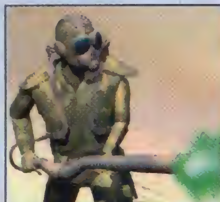
AIR DEFENSE PLATFORM este folosit pentru protecția bazei. Tunul cu care este echipat se poate roti spre poziția inamicului aerian, dar poate trage și asupra țintelor de la sol. Deficiența sa este viteza mică de deplasare.



Cost: 1500
Sănătate: 1200
Viteză: 2
Nivelul de tehnologie: 6
Structura producătoare: Hangar

Ordos - unitățile militare

CHEMICAL TROOPER are un proiector cu gaz otrăvitor de scurtă distanță. Gazul produce pagube tuturor unităților care se află în raza sa de răspândire. Infanteria inamică va suferi cele mai mari pagube.



Cost: 50
Sănătate: 575
Viteză: 6
Nivelul de tehnologie: 1
Structura producătoare: Barracks

AA TROOPER este o unitate de infanterie care se mișcă foarte repede. Sunt echipați cu un sofisticat aruncător de rachete care le permite să ghideze rachetele spre vehiculele terestre și aeriene aflate la distanță mare. Armura lor este ușoară.



Cost: 100
Sănătate: 300
Viteză: 4
Nivelul de tehnologie: 2
Structura producătoare: Barracks

SABOTEUR este eficient împotriva vehiculelor, clădirilor și infanteriei. Detonează o mare încărcătură de explozibil în momentul în care ajunge în apropierea țintei. Produce pagube substanțiale.



Cost: 150
Sănătate: 600
Viteză: 6
Nivelul de tehnologie: 5
Structura producătoare: Barracks

DUST SCOUT este un vehicul rapid și echipat cu un singur tun ușor. Se poate îngropa în nisip pentru a ataca unitățile inamice în momentul în care ajung în dreptul lui. Viteza lui de deplasare scade în momentul în care a fost atins.



Cost: 350
Sănătate: 1100
Viteză: 14
Nivelul de tehnologie: 2
Structura producătoare: Factory

LASER TANK are montată pe turelă o armă foarte puternică, care emite cu multă precizie o rază laser spre unitatea inamică. Este eficient împotriva unităților rapide și poate trage din mișcare.



Cost: 700
Sănătate: 800
Viteză: 12
Nivelul de tehnologie: 3
Structura producătoare: Factory

APC-ul ordosian este mai rapid și cu o armură mai ușoară decât cel al atreizilor. Are un mic lansator de rachete ghidate pe turelă, ceea ce-i permite să intre în luptă în timp ce se deplasează. Dacă este lovit se mișcă mult mai încet.



Cost: 900
Sănătate: 500
Viteză: 10
Nivelul de tehnologie: 4
Structura producătoare: Factory

KOBRA este cel mai greu vehicul ordosian. Transportă un mare howitzer care trage cu explozibile puternice. Are două moduri de tragere: cu tunul fix, așezat pe platformă, sau cu el ridicat, putându-se roti după poziția inamicului.



Cost: 1200
Sănătate: 3000
Viteză: 5
Nivelul de tehnologie: 5
Structura producătoare: Factory

DEVIATOR se mișcă foarte repede și are un lansator de rachete pentru distanțe scurte. Lansatorul se află pe o turelă, permițându-i să tragă în timp ce se deplasează. Are un dispozitiv de dispersie a gazului împotriva propriilor unități dacă este lovit cumva de acestea.



Cost: 1200
Sănătate: 3000
Viteză: 5
Nivelul de tehnologie: 5
Structura producătoare: Factory

EYE IN THE SKY este o unitate aeriană care se mișcă destul de încet și are puțină armură. Poate fi detonat asupra unei ținte și ejectează un sabotor care poate fi folosit împotriva clădirilor inamice.



Cost: 2000
Sănătate: 1750
Viteză: 5
Nivelul de tehnologie: 5
Structura producătoare: Hangar

AA MINE este efectiv o mină aeriană. Când o unitate aeriană inamică se află în apropiere acesteia explodează, trimițând în jur o încărcătură mortală de rachete AA.



Cost: 600
Sănătate: 1100
Viteză: 6
Nivelul de tehnologie: 6
Structura producătoare: Hangar



Și saga de pe Battle.net continuă...

Anul trecut, în vară, după îndelungi amânări, *Diablo II* apărea pe piață. Anul acesta, tot în vară, **Blizzard Entertainment** ne-a oferit primul Expansion Set pentru jocul care anul trecut a fost declarat în revista noastră drept capodopera anului. Așa cum este și firesc, toată lumea așteaptă ca acest expansion să vină cu o serie de îmbunătățiri care, în spiritul caracteristic echipei de la **Blizzard**, va aduce numai bucurii fanilor seriei. Pe lângă obișnuitele măriri ale numărului de obiecte comune sau rare amplasate și diversificarea acestora, *Lord of Destruction* aduce și o serie de noutăți majore. Acestea ar fi cele două clase noi, mărirea volumului stash-ului, evoluția mercenarilor angajați, un nivel nou și, nu în ultimul rând, posibilitatea de a schimba rapid între două seturi de arme.

Tot împotriva „răului"

Cele două clase noi sosite odată cu expansion set-ul se încadrează în două categorii diferite. Asasinul este un luptător specializat în arte marțiale care se bazează pe forța sa spirituală pentru a-și îmbunătăți abilitățile. Liniile sale de specializări sunt destul de complexe și atractive, însă skill-urile sunt mult prea conectate între ele, fapt ce poate obliga jucătorul să-și împrăștie prea mult punctele. Per ansamblu însă, Asasinul este un personaj între mediu și bun, în funcție de calitățile și îndârjirea jucătorului aflat în spatele acestuia. În schimb, Druidul este de departe unul dintre cele mai plăcute caractere. Abilitățile sale magice, coeziunea cu natura și posibilitatea de a-și schimba forma au creat din Druid un personaj super-puternic.

După cum probabil ați observat din cele


Asasinul după ce a făcut puțină curățenie

povestite până acum, toate modificările aduse de *Lord of Destruction* afectează strict gameplay-ul, cu o singură excepție: trecerea grafică la rezoluția de 800x600 (mișcare nu prea reușită, de altfel). O mulțime de obiecte noi, artefacte potente și monștri noi îi așteaptă pe jucători (în special în noul nivel). Aici aș remarca acele charm-uri care, ținute în desagă, pot aduce bonusuri substanțiale (agravând într-un fel criza spațiului disponibil în inventory). Pe de altă parte au apărut runele care, inscripționate pe obiecte (asemeni nestematelor) într-o anumită


Cine a comandat friptura la grătar?


Echipament din colecția de vară Lord of Destruction

ordine, vor declanșa adevărate manifestări de forță magică. Dacă inventory-ul personajului continuă să sufere, stash-ul și-a dublat volumul, fapt ce mai mult ca sigur va însenina frunțile multor jucători care se vedeau obligați să-și vândă obiecte extrem de valoroase doar din lipsă de spațiu.

La capitolul luptelor de o importanță majoră se remarcă acum posibilitatea de a schimba între două stiluri ofensive diferite prin intermediul unui hotkey. Fie că trece de la long range la melee sau de la armă și scut la dual wield, jucătorul a scăpat de coșmarul alergatului și reechipării cu o șleahtă de monștri după el. Un aliat de nădejde vor putea fi acum și mercenarii. Aceștia vor putea fi echipați sau vindecați de către jucători, chiar dacă își vor păstra libertatea de acțiune. Mai mult decât atât, vor câștiga experiență și vor evolua ca orice alt personaj jucabil. Iar vestea că acești mercenari vor putea fi transportați între actele jocului a fost suficientă pentru ca valuri de laude să se reverse către echipa de la **Blizzard**.

Ce pot să mai spun?... Dacă nu sunteți fani ai seriei, s-ar putea să vă placă. În schimb, dacă sunteți fani *Diablo*, în nici un caz nu trebuie să ratați acest Expansion Set. Cine știe, poate am asistat la nașterea unui nou *Brood War*.

Claude

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Diablo II: Lord of Destruction
Gen:	Expansion set
Producător:	Blizzard Entertainment
Distribuitor:	Sierra/Havas Interactive
Ofertant:	Monosit Conimpex Tel.: 01-3302375
Procesor:	P II 300 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	minim 4 MB

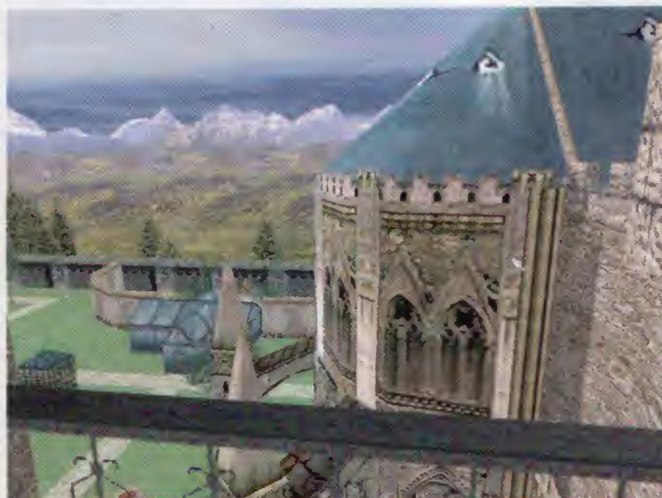
LEVEL	Nota Review
Grafica:	18/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	27/30
Feeling:	05/05
Storyline:	09/10
Multiplayer:	10/10
Impresie:	09/10



The Watchmaker

E timpul ca vremea să stea în loc și genul Adventure să facă un pas înainte

Despre jocurile italiene nu se prea discută în revistele de specialitate pentru simplul motiv că nu prea există multe jocuri de sorginte peninsular-cizmică. Și totuși, uite că de prin zona Romei, de la compania italiană **Trecision**, vine un joc care nu are legătură nici cu Caesar, nici cu Imperiul Roman și nici cu Renașterea. Este un joc modern, internațional, cu personaje americane și europene, de toate vârstele și de ambele sexe. Toată această combinație cosmopolită vine însoțită de un alt element care face cu ochișorii jucătorului avid de conspirații mondiale: o străveche legendă de prin anii '50 (vreau să spun 1650) care vorbește despre existența unui grup de nemuritori care conduc de atunci lumea pe toate planurile (militar, economic, bancar, cultural etc.). Acești 24 de nemuritori (oare cum de i-o fi venit ceasornicarului tocmai cifra asta în minte?) au ajuns în starea de nepăsare față de trecerea timpului cu ajutorul unui aparat în formă de pendul conceput de un geniu al secolului al XVII-lea, cunoscut nouă sub pseudonimul de *Watchmaker*, geniu care a reușit să descopere modalitatea de a face ca ceasul interior al organismului uman să se oprească și astfel viața veșnică să se instaleze, definitiv și indiferent de problemele de ordin fiziologic ce pot apărea în timp: împușcări, tăieri, striviri, arderi etc. Pe la jumătatea jocului veți avea plăcuta surpriză de a constata, prin intermediul unui cutscene (realizat cu motorul grafic al jocului, ca de altfel și toate celelalte, inclusiv intro-ul), cum unul dintre nemuritori primește un glonte în frunte și, spre stupoarea asasinilor, se scutură puțin, se adună de pe podele



Austria din perspectivă italiană



Darrel recunoscând patul: „Aha, deci tu ai stat sub mine toată noaptea!"



Singur în curte o caut... Unde e?

și pleacă după ucigași. Dar risc să mă pierd în detalii încă neesențiale, așa că mă autosalvez și vă scriu despre...

Il nuovo tempo

Quest-uri a jucat toată lumea, de când lumea. De aceea probabil întreaga lume știe că, într-un asemenea joc, evenimentele nu se petrec în mod firesc, în virtutea curgerii normale a timpului. Într-un quest timpul trece în funcție de acțiunile jucătorului. Un exemplu tipic pentru așa ceva ar fi o situație ca aceea în care până nu iei lampa de cristal din camera de la etaj, nu-știu-care personaj nu se oprește din pescuit sau nu iese din nu-știu-ce cameră. Avem aici de-a face cu un caz de succesiune cauză/efect pe baza căreia se construiesc toate jocurile de căutare/rezolvare de puzzle-uri. *The Watchmaker* nu face absolut deloc excepție de la regulă, ba chiar se leagă strâns cu scoci, bandă adezivă, superglue și frânghie de ea și nu-i mai dă drumul până la final.



Săru' mâna, d-na Anderson. Sunt aici pentru a descoperi... stilul fluture împreună cu dvs.

Este evident că *Watchmaker* este legat de timp, însă, fiind quest, nu poate evolua în timp real. Așa se face că producătorii au găsit ingenioasa soluție de a lega trecerea timpului de acțiunea jucătorului (sau poate nu atât de ingenioasă, pentru că a existat și în alte jocuri). De câte ori un puzzle important este rezolvat, timpul mai avansează cu câteva minute și, desigur, fenomenul este cât se poate de vizibil prin lumina care se intensifică și apoi scade, încet, și se disipă într-o noapte cu lumini singuratice aprinse prin parc și cu ferestre luminate cald și misterios.

Lucrurile par a decurge asemănător cu cele din *Gabriel Knight 3* (pe care însă nu am avut ocazia să-l studiez, ci doar să-l văd din spatele lui K'shu pe vremea când juca așa ceva). De fapt, întreg *Watchmaker*-ul pare a fi legat strâns de jocul de la **Sierra**, prin grafică, prin atmosferă, prin modul în care sunt realizate și animate personajele (deși cei de la **Trecision** susțin sus și tare că nu s-au inspirat din producții anterioare ale genului).

Pentru a tăia articolul până în centru și a scoate semințele negre și esențiale din miezul roșu, zemos al atmosferei speciale pe care reușește să o degaje jocul italian, vă voi spune că *The Watchmaker* este un quest tipic, dar produs în conformitate cu „legile" producției de jocuri din ultima vreme, adică necesită accelerare 3D (nu mare lucru, dar totuși GeFor-Vood-Riva sunt recomandabile, însoțite de un procesor care merge încă fără cârje, pentru a vă putea bucura de o rezoluție satisfăcătoare).
Spun asta pentru că mă simt obligat să privesc *Watchmaker* și din perspectiva graficii... În fine, văd că patima divagației (interesante, de altfel) se străduiește să se instaleze, așa că mă întorc la sâmburii mei esențiali și vă spun că Darrel Boone și Victoria Conroy sunt personajele principale, pe care le veți vedea, însoți și exploata pe tot parcursul jocului.

Cuplul nostru (care îmi aduce aminte de o scenă antologică a vieții mele, când, într-o seară de oboseală, discutam cu un prieten de-al meu de Mully și Sculder...) este o producție ad-hoc, rezultat al combinației dintre un geniu al Scotland Yard-ului (El, un tip încrezător și direct, genul care preferă cleștele pentru măsele cariate în detrimentul analgezicelor, specializat în paranormalitatea unei lumi care nu e normală nici în limitele firescului, ce să mai vorbim de parafiresc) și o genială avocată americană (Ea, frumoasă, misterioasă - măcar de dragul jocului, cuminte, rațională, specializată în lucrurile față de care Boone este paralel - în principal finețea abordării problemelor, subtilitatea și diplomația - de aceea există situații în care doar Victoria poate discuta cu un personaj, Darrel fiind prea „pe șleau" pentru a fi și diplomat). Cei doi sunt adunați în miez de noapte în incinta unui birou luminat de o lampă stingheră pentru a li se pune în spate salvarea lumii în termen



Darrel, vrei să?... Victoria, vrei să?... Vă declar Mulder și Scully



Anderson: „Darrel, explică-mi... Care a fost faza cu nevastă-mea la piscină?"


Jocul merge greu, Victoria m-a părăsit, mi-e sete...


Sunt grădinar pe zonă şi Sanchez mi se spune

de 24 de ore. Am stat tremurând şi scăpând toate floricelele de porumb pe jos din cauza emoţiei pe parcursul întregului intro, după care am intrat în mijlocul acţiunii... adică am încercat, prin eforturi susţinute, să pricep taste, poveste, context etc. Într-un final m-am lămurit pe deplin şi, evident, m-am îndrăgostit de *Watchmaker*. La a doua vedere.

Austria? Iar în Austria?

Câte jocuri ştiţi voi că se petrec în Austria? Mie unuia nu-mi vine nici unul în minte. *The Watchmaker* m-a trimis exact acolo, mai precis în inima Alpilor, vara, dimineaţa, într-un castel medieval dar complet recondiţionat. Acesta este decorul creat de **Trecision** pentru aventură. Scopul este cel pe care vi-l spuneam cu câteva paragrafe şi două pauze de reclame în urmă: Darrel şi Victoria trebuie să găsească în acest castel un dispozitiv în formă de pendul, care este căutat şi de o mână de aventurieri, de altfel destul de bine organizaţi şi căutaţi de CIA, care vor să devină nemuritori. În fine, dacă nemurirea ar fi singurul lucru care i-ar interesa, jocul nu ar mai fi apărut. Problema este că infractorii cu pricina s-au gândit că, dacă tot e să facă un lucru atât de serios, măcar să tragă toate foloasele posibile, adică să pună mâna şi pe controlul integral al lumii, de care urmează să-i deposedeze pe primii 24 de nemuritori. Desigur, totul trebuie să aibă loc într-o singură zi, cea în care Darrel şi Victoria sunt trimişi, dis-de-dimineaţă, în Austria.

Scriam în **Review Special**, la *Outcast*, (deşi în alţi termeni) despre curba abruptă de învăţare şi de satisfacţiile pe care ţi le dă jocul odată ce l-ai „învăţat" - vocabular, structură geografică, credinţe, AI. În *Watchmaker* nu e vorba de asemenea complexitate (capodopera rămâne capodoperă şi *The Watchmaker* nu e *Outcast*), dar măcar avem de-a face din nou cu un joc european, după producţia belgiană, şi asta mă face să mă simt oarecum în exces de mândrie continentală. În *Watchmaker* jucătorul are de învăţat destul de puţine lucruri şi o poate face destul de repede. În primul rând am fost nevoit (şi eu care credeam că jocurile ţin de timp liber şi de relaxare!) să ajung să cunosc intim structura castelului, care nu este printre cele mai facile, cu toate cotloanele, beciurile şi tunelele sale. **Trecision** afirmă că a angajat un arhitect care a fost făcut responsabil cu conceperea unei clădiri vechi-moderne cât se poate de veridice. Din punctul de vedere al unui neiniţiat în esenţa arhitecturii (deşi am studiat intens la şcoala *Bridge Builder*), castelul din *Watchmaker* este realizat profesional, firesc, organic chiar. Etajele sunt accesibile pe scări sau cu unul din cele două lifturi (unul de serviciu şi altul pentru invitaţi), iar grădina din jur dă dovadă de un simţ estetic foarte bine definit (deşi nici piscina nu arată rău, ba dimpotrivă, iar la etaj se poate observa o foarte lucrată sală privată de aerobic şi fitness, cu oglindă, panoramă alpină şi tot „tacâmul" de fiare). Birourile, camerele şi mobilierul sunt în concordanţă cu stilul fiecărei părţi a castelului: dacă, de pildă, vizitaţi biroul lui Anderson, supervizorul castelului şi marioneta nemuritorilor, veţi constata cât de neconfortabile şi stilate pot fi fotoliile de piele şi aluminiu şi cât de respingător de atrăgătoare pot fi operele de artă din metal şi sticlă; dacă însă veţi face o vizită (şi sigur o veţi face, pentru că altfel nu veţi termina jocul) aripii vechi a castelului, unde totul este păstrat intact şi nemodernizat, veţi avea ocazia să vedeţi camere cu bibliotecă şi şemineu, un observator astronomic, mici colţuri cochete cu vitrine, măsuţe de toaletă şi oglinzi de cristal în care personajele se reflectă în timp


Sărăcie lucie... a-nceput lumea să doarmă prin piramide, labirinturi, capcane cu nisip.


Cu faţa la uşă – un film de Sergiu... Boone

real. Desigur, totul este 3D, însă modul în care au ales/putut producătorii să aplice unele texturi nu este din cele mai fericite.

Ceas de mare... trecizie

Nu vă așteptați ca puzzle-urile din *Watchmaker* să fie excesiv de dificile. Dimpotrivă, uneori sunt chiar prea evidente, ceea ce nu face bine laturii de quest a jocului. Există în schimb o serie de elemente care contribuie foarte mult la intensificarea plăcerii de a evolua în *Watchmaker*. **Trecision** a rezolvat una din marile probleme ale jocurilor în care evoluează concomitent două sau mai multe personaje. Deși jucătorul nu poate să-și controleze pe Darrel și pe Victoria simultan, totuși îi va putea „folosi" pe amândoi. Situațiile concrete în care se întâmplă așa ceva sunt destul de rare. De exemplu, am ajuns, în dimineața zilei jocului, într-un punct în care aveam nevoie să obțin ceva care aparținea bucătarului castelului. Soluția a fost destul de ingenioasă și totuși evidentă: în timp ce Darrel îi servea o porție de vin vechi bunului și naivului preparator culinar, fost marinar și deci legat printr-o strânsă și îndelungată prietenie de obiectul prelung, ușor de manipulat, semitransparent și cu dop care se numește „sticlă" (nume dat printr-o regretabilă eroare în locul celui de „butoi" sau măcar „damigeană"), așadar, în timp ce Darrel îi pregătește sărmanului doza de mahmureală matinală, Victoria își folosește finețea tipică sexului înșelător și ușor strecuralnic, alături de lunga experiență cu lumea infracțională, pentru a sustrage din incinta bucătăriei obiectul mult râvnit (care părea la momentul respectiv rezolvarea tuturor problemelor dar, așa cum se întâmplă în mai toate quest-urile, n-a făcut în cele din urmă decât să încâlcească și mai rău lucrurile).

Cam așa ar arăta una din situațiile tipice de „cooperare" cu care se laudă producătorii (o alta ar fi cea în care Victoria trage de o manetă și Darrel contribuie și el la deblocarea situației comportându-se ca un adevărat cavaler, fie împingând cu umerii un perete, fie intrând într-o capcană de nisip, fie pătrunzând într-un labirint a cărui intrare se închide în urma lui etc. - principal este că el bravează întotdeauna și își scoate la iveală destul de frecvent colții misogini). De fapt, cooperarea asta este mai mult praf în ochi decât ceva util în adevăratul sens al cuvântului, dar există și o latură cu adevărat folositoare - utilizarea comună a inventory-urilor celor două personaje. Asta înseamnă că dacă, de pildă, Darrel obține un obiect necesar continuării pline de succes a jocului, Victoria nu trebuie să-l ia în brațe pentru a-l convinge să-i dea obiectul cu pricina (Și mai lăsați aluziile, OK?) Cu simple și puține apăsări de taste și mouse, obiectele din inventory-ul unuia dintre personaje pot fi transferate instantaneu în cel al celuilalt personaj, fără a fi nevoie nici măcar să fie aduși în aceeași încăpere (asta cu condiția ca Victoria și Darrel să se afle în locuri accesibile fără prea multe scări, tunele, cățărări etc. între cei doi) Și avantajele de gameplay nu se opresc aici - un lucru foarte bun este dispariția completă a interfeței de pe ecran: în afară de mouse, nimic altceva nu afectează câmpul vizual. Use și Talk sunt opțiuni care apar interactiv, când este cazul. Oricum, nici acest lucru nu mai este o noutate în industrie, așa că prefer să-l trec la „necesare" decât la „plusuri".



Hol cu femeie – artă trecisă

Tot aici merită amintită și posibilitatea de a trece la o perspectivă de persoana I, pentru a privi mai îndeaproape obiectele și locațiile (aici jocul primește o bulină favorabilă pentru realism).

După cum aminteam mai devreme, puzzle-urile nu sunt un exemplu de dificultate sporită și encriptare, dar e necesar ca jucătorul să aibă un IQ cât de cât deasupra nivelului rotulei batraciene pentru a evolua acceptabil în *Watchmaker*. Chei pentru deschis uși, sânge pentru confirmarea unor superstiții, praf și monezi pentru declanșarea unor mecanisme cu talere și greutăți ș.a.m.d. - cam așa arată probele de inteligență de care ești nevoit să dai dovadă dacă te macină curiozitatea să vezi cum se termină toată tevatura din *Watchmaker*.

Muzica și sunetul sunt... Atât. Nimic fenomenal, nimic terifiant, nimic care să țină jucătorul cu adevărat în suspans (muzica devine chiar agasantă la un moment dat, chiar dacă, spunea K'shu, seamănă leit cu cea din *Gabriel Knight 3*). După un timp poți foarte bine fie să tai sunetul în boxe, fie să tai firul vieții celor care au compus o muzică atât de monotonă, repetitivă, plafonată și distrugătoare de simț estetic (la care nu contribuie deloc nici animația personajelor, despre care se poate spune că arată acceptabil când se mișcă în pas de plimbare, dar în clipa în care încep să dea norma la viteză/rezistență prin curtea castelului, poți jura că au murit și că cineva îi trage de mâini și de picioare cu sfori, ațe, gute sau alte asemenea mijloace de control la distanță, rezultatul fiind o ridicolă alergătură țeapănă - un fel de Noaptea Morților Vii dat pe fast-forward).

Presupun că mi-a mai rămas să discut despre multiplayer, dar, dat fiind că *Watchmaker* nu prea pare să aibă așa (deși am studiat meniul principal de nenumărate ori, m-am chinuit degeaba să descopăr care din opțiunile Play the Game, Load a Game și Exit e cea de multiplayer... Asta e, mai caut!) închei articolul aici și vă recomand totuși să încercați acest joc cu ceasuri, castel și intrigă (ceva cam răsuflată) de *X-Files*.

Mike

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	The Watchmaker
Gen:	Adventure
Producător:	Trecision Net-ert@iment
Distribuitor:	Trecision Net-ert@iment
Procesor:	P II 350 MHz
Memorie RAM:	128 MB
Accelerare 3D:	minim 8 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica:	16/20
Sunet:	09/15
Gameplay:	23/30
Feeling:	03/05
Storyline:	16/20
Impresie:	07/10



Deck-uri, lasere și romantism...

Nici nu mai știu de cât timp rătăcesc bezmetic prin spațiul redacției cu nava avariată și instrumentele de navigație distruse. Pierdusem demult orice speranță de a mai ajunge undeva, oriunde ar fi acel undeva, când pe radar mi-a apărut Stația Spațială Birou 5. Cu ultimele rezerve de energie am luat legătura cu Stația. După o serie de pârâituri și scârțâieli în difuzoare s-a auzit o voce suavă și robotică ce îmi ura bun venit. Mai mult de atât nici nu-mi doream să aud. Cu destul de multe dificultăți mi-am îndreptat nava, model '76, către valva ce începuse să se deschidă special pentru mine. Înainte de a parca pe singurul loc rămas liber, nu m-am putut abține să nu remarc similitudinile dintre docuri și un acvariu imens.

Stația Spațială

Fie că îmi plăcea sau nu, eram nevoit să rămân pe această stație ceva vreme. Nava mea s-a încăpățânat să rămână stricată, iar eu m-am văzut obligat să-mi caut de lucru pentru a reuși să strâng bani pentru un nou vehicul. Înainte de toate acestea aveam nevoie însă de puțină relaxare. Mi-am luat lucrurile personale și m-am îndreptat către puntea utilitară. Primul loc vizitat odată ajuns aici a fost Lavatron-ul – nimic nu se compară cu viața văzută după un duș bun. Aici am intra în contact pentru prima dată cu populația acestei stații orbitale, destul de pestriță dacă îmi permiteți acest epitet. Cred că am recunoscut aici cel puțin zece rase dintre care unele le-am mai întâlnit în călătoriile mele, pe când de altele nici măcar nu știam că există. În general, locuitorii stației păreau mulțumiți, iar cei nou sosiți erau chiar cuprinși de entuziasmul vieții de aici. Se pare că acel comandant al stației, un oarecare Claude, venit de pe o planetă foarte îndepărtată numită Terra, făcea o treabă bunicică pe aici. La dușuri am avut ocazia să cunosc un bătrân ****** care se lăuda că a avut ocazia chiar să se împrietenească cu acest Claude încă din primele zile când a preluat conducerea stației. Curios, dar și un pic circumspect, l-am rugat să-mi spună povestea acestei legături. Bătrânul a acceptat bucuros cu condiția să-i fac cinste cu o halbă de Schlossgal. Am ieșit împreună de la dușuri, însă ne-am despărțit repede, el îndreptându-se spre Dine-o-Mat pentru o gustare fugară, iar eu către Berth pentru un pui de somn.



Puntea 2

Când m-am trezit și mi-am aruncat privirea pe Chronometer-ul de pe perete nu-mi venea să cred cât de mult dormisem. M-am îmbrăcat rapid și efectiv am luat-o la fugă deoarece mai aveam foarte puțin timp până la întâlnirea din bar. Un Security Droid mi-a indicat un teleportor prin care puteam ajunge rapid pe Puntea 2, cea în care erau adunate toate formele de divertisment de pe această stație. Ciudată împărțire, dar dacă e eficientă n-am de ce să comentez. Imediat ce am ajuns pe puntea 2 m-a izbit diferența de atmosferă dintre Puntea 1 (cea utilitară, unde ființele erau serioase, concentrate, se mișcau rapid cu scopuri precise) și aceasta unde domnea un dezmăț total. N-am prea avut eu timp să admir peisajul oricât de pitoresc ar fi fost fiindcă tocmai am zărit barul și m-am îndreptat rapid către el. Bătrânul ***** era acolo deja, așteptându-mă la o masă singuratică. M-am așezat lângă el nu înainte să constat cantitatea impresionantă de Schlossgal pe care bătrânul părea să o fi dat gata deja, judecând după numărul de pahare de pe masă. I-am făcut semn Sirenei de la bar să mai aducă un rând, după care m-am întors către companionul meu. Cu o față ce trăda multă emoție a început agale să-mi povestească. Așa am aflat că în urmă cu mult timp fusese miner pe un asteroid din apropiere. Tocmai se dăduse în funcțiune această stație spațială și mai multe personalități se luptau pentru a o conduce. Printre acestea se afla și Claude, un personaj privit cu suspiciune și despre care nimeni nu știa absolut nimic. Tocmai pentru a-l discredita, oficialitățile l-au însărcinat pe acesta să construiască pe stație o oază pentru mineri, știind din start cât de agresivi și greu de mulțumit sunt aceștia. Spre surprinderea tuturor, inclusiv a minerilor, Claude s-a descurcat de minune reușind într-un timp scurt să construiască la un preț aproape de nimic absolut tot ceea ce minerii aveau nevoie.

Mai mult decât atât, Claude a oferit salarii generoase pentru cei care doreau să lucreze pentru el, motiv pentru care bătrânul meu interlocutor a și părăsit vechea meserie pentru a se înrola în garda personală a liderului. Nici nu a apucat să se bucure de succes și o nouă însărcinare a venit de la Comandamentul General și anume aceea de a construi și întreține un spital pentru Confederația Grey-lor. Din nou s-a descurcat cu succes, în pofida deselor vizite ale inspectorilor, astfel încât medicii Grey ajunseseră să se lupte între ei pentru a obține un post în spitalul lui. Ca o paranteză, se pare că pe această stație fiecare rasă are un scop precis, fiind angajați doar pentru acele meserii în care excelează.

Grey erau medici, Kasvagorienii erau excelenți luptători, ca să dau doar câteva exemple. După fiecare misiune îndeplinită cu succes altele noi soseau de la Comandament și de fiecare dată erau duse la sfârșit cu succes în pofida tuturor piedicilor.

În timp, Claude și-a făcut câțiva prieteni foarte puternici (de exemplu un diplomat, al cărui nume nu îl dau din motive de securitate, pe care l-a salvat de la moarte) și cu ajutorul lor a reușit să-și elimine rivalii, toți trei, unul câte unul, până a rămas singur la conducere.

Eu...



Cred că vă întrebați cine sunt, ce caut aici și ce doresc? Grele întrebări, dar nu vreau să mă pierd în ceața Universului fără să vă spun câteva cuvinte despre mine.

Numele meu este Baorr și vin de pe Klingov - o planetă deșertică și aspră din sistemul Gor. Deși sunt un aventurier, nu pot să mă laud cu vreo infracțiune comisă, nici măcar cu o amendă pentru depășirea vitezei galactice. Există, în schimb, două lucruri în viața asta pentru care aș fi dispus să fac aproape orice. Sunt un avid colecționar de modele 3D reprezentând reptile și accept oricând cu foarte mare plăcere o provocare la un duel cu săbii laser. Știți voi - ca-n filmul ăla cu Obi Wan Kenobi.



Stați liniștiți aceasta nu este o oglindă





Un comerciant care stă cam prost cu studiul pieței

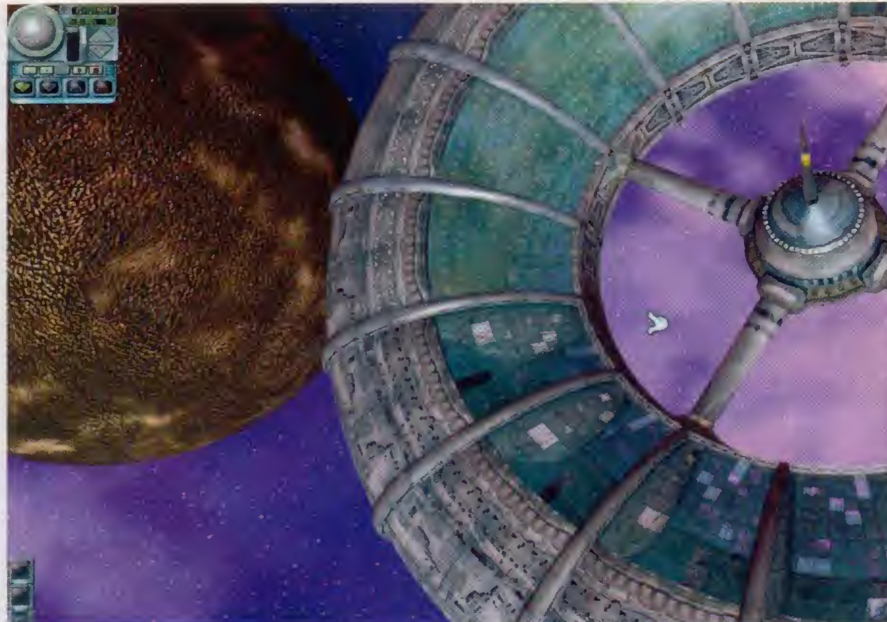
O stație de vis

De atunci au început să se vadă schimbări majore în viața acestei stații orbitale. Pe puntea utilitară au început să apară tot mai multe fabrici, spitale, închisori, reciclatoare... tot mai multe locuri de muncă au apărut, iar populația stației a început să crească vertiginos. Imediat a început să se umple și Puntea 2, cea de divertisment. Un bordel acolo, un hotel dincoace, magazine de toate felurile. Iar locuitorii au apreciat toate aceste eforturi. Nu zic, au fost și probleme, scandalagii sau instigatori apărând de peste tot, au fost și catastrofe naturale, și atacuri monstruoase și sabotaje, dar s-a trecut cu bine peste toate acestea. Nimic din cele enumerate mai sus nu a pus mai multe probleme administrației ca evacuarea resturilor menajere. Reciclatoarele și containerele de abia făceau față avalanșei de gunoaie, mai ales de când s-a dat în funcțiune puntea de divertisment. Droizii de abia mai pridideau să strângă resturile aruncate peste tot, timpul lor dedicat construcțiilor diminuându-se considerabil. Și atunci ca o salvare s-a deschis și puntea 3, prin care va trebui să trec neapărat mai târziu. Acolo este Biodeck-ul, un simulator virtual ce încearcă să recreeze condițiile naturale de pe planetele vizitatorilor. O mare parte a populației și-a găsit relaxarea plimbându-se în liniște prin locuri cât de cât familiare. Biodeck-ul este o invenție minunată, cu ea Claude reușind să ridice munți și să creeze oceane printr-o apăsare de buton. Putea regla umiditatea și chiar temperatura, jonglând cu condițiile climaterice după pofta inimii.

L-am lăsat pe bătrân singur în reveriile sale, decis să fac o vizită Biodeck-ului. Înainte de a pleca, mi-a mai dat un sfat. Să am grijă ce fac cât stau pe stație, fiindcă Claude deține



Nu, nu este un cactus. Doar un mic dispozitiv energetic



dosarele tuturor celor care se află pe stație și va ști orice mișcare am făcut. Din când în când, se poate vedea prin interiorul stației circulând un obiect ciudat care pare să urmărească activitatea stației. Locuitorii spun că acela este Ochiul lui Claude, pe care doar el îl poate stăpâni (nu l-am văzut, dar din povestiri pare să fie un dispozitiv destul de greu de manevrat, dar care, odată ce te-ai obișnuit cu manevrele, îți va fi extrem de util). În drumul meu spre Biodeck am avut ocazia să asist la construcția unui laborator nou. Nici nu mi-a venit să cred cât de ușor se face totul aici pe stație. Pur și simplu o ladă conținând planurile construcției a fost teleportată pe punte, a fost deschisă (right click),



Permiteți să raportez! Inamicul a fost anihilat.

după care a fost desemnată zona în care să fie construită. Pe un ecran mare am văzut apoi toate utilitarele necesare laboratorului (stații de analiză, birouri de lucru etc.) care erau apoi aranjate unul câte unul în interiorul zonei amenajate. În final, când se dădea undă verde construcției, droizii se repezeau și în mai puțin de cinci minute laboratorul era funcțional, iar savantul dublu-capitat se și îndrepta spre locul de muncă.

Mi-a părut foarte rău că a trebuit să părăsesc până la urmă această stație, dar mi s-a ivit o ocazie nesperată și m-am făcut cu o navă clasa I. Din când în când, un negustor ancora lângă baza spațială pentru mici târguieli cu Claude.



Nimic nu se compară cu un pui de somn.

Sincer, nu știu cum reușea acel negustor să supraviețuiască, dar vindea la niște prețuri de nimic în timp ce cumpărăturile îl usturau serios la buzunar. Din câte am înțeles, venea la această bază de foarte multă vreme și de fiecare dată prețurile cu care vindea sau cumpăra erau neschimbate. Ce bine că aici în spațiu nu s-a descoperit inflația. Oricum, nu mai contează, acum mă îndrept spre planeta mea mult-iubită, dar cu siguranță voi mai ateriza pe această stație spațială. Este într-adevăr o realizare excepțională.

Claude

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Startopia
Gen:	builder
Producător:	Mucky Foot Production
Distribuitor:	Eidos Interactive
Ofertant:	Monosit Conimpex Tel.: 01-3302375
Procesor:	P II 350 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	minim 8 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica:	17/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	28/30
Feeling:	04/05
Storyline:	07/10
Multiplayer:	08/10
Impresie:	08/10



ŢI-AI DORIT ÎNTOTDEAUNA INTERNET DUPĂ CHIPUL ŞI ASEMĂNAREA TA? AI MARE NOROC: DE CURÂND, TOATE SERVICIILE INTERNET SUNT ADAPTATE SPECIAL PENTRU TINE. PRIN RDS LINK. ANUNŢĂ-ŢI PRIETENII: RDS LINK ESTE UN INTERNET CUM N-AI MAI FOLOSIT PÂNĂ ACUM. ESTE UŞOR DE ACCESAT, SE MIŞCĂ REPEDE, ESTE STABIL ŞI SIGUR. POŢI ALEGE:

- VREI DOAR CONT DE MAIL? ESTE AL TĂU: MAIL LINK ÎŢI ASIGURĂ 10 MB SPAŢIU PE SERVERUL NOSTRU ŞI COSTĂ DOAR 3$ PE LUNĂ.
- VREI UN PIC MAI MULT DECÂT DOAR EMAIL? EASY LINK (ABONAMENT DE 4$ PE LUNĂ) ÎŢI DĂ ÎN PLUS 15 ORE DE NAVIGARE WEB.
- ÎŢI PLACE INTERNETUL NOAPTEA? IA-ŢI NIGHT LINK. INTERNETUL ESTE AL TĂU, CU TRAFIC NELIMITAT, DE LA 7 SEARA LA 7 DIMINEAŢA ŞI COSTĂ DOAR 5$/LUNĂ (CONTUL DE MAIL ESTE INCLUS).
- ÎŢI TREBUIE MAI MULT? ÎŢI TREBUIE TOT INTERNETUL? E AL TĂU: ABONAMENTUL POWER LINK ÎNSEAMNĂ TRAFIC NELIMITAT, CONT DE MAIL ŞI SUBDOMENIU PE SITE-UL NOSTRU.

CONEXIUNILE EASY LINK, NIGHT LINK ŞI POWER LINK SUNT DISPONIBILE ŞI SUB FORMĂ DE CARTELE DE O LUNĂ. ÎN PLUS, TOATE ABONAMENTELE ŞI CARTELE RDS LINK AU ATAŞAT UN CD-ROM GRATUIT DE DIVERTISMENT. ANUNŢĂ-ŢI PRIETENII ŞI NU TE GRĂBI: AVEM DESTULE INTERNETURI ŞI, ORICUM, DĂM CÂTE UNUL, SĂ AJUNGĂ LA TOŢI.

*DA. AI CITIT BINE: INTERNETUL ESTE AL TĂU. ACUM ŞI PENTRU TOTDEAUNA. DETALII, PE SITE-UL WWW.RDSLINK.RO SAU LA PRIETENII TĂI DEJA ABONAŢI LA RDS LINK.

AL CUI ESTE INTERNETUL?

INTERNETUL E AL MEU!

PRIN RDS LINK



RDS LINK

simţi diferenţa?

ARAD 057/228201, BUCUREŞTI 01/3010876, BRAŞOV 068/474135; CLUJ 064/438646, CONSTANŢA 041/639929, CRAIOVA 051/416579, IAŞI 032/260088, ORADEA 059/447252; PLOIEŞTI 044/196493, SIBIU 069/210112, SLATINA 049/439607, TIMIŞOARA 056/200100

Alone in the Dark 4: The New Nightmare

Întunericul ne cuprinde... din nou



Una dintre cele mai cunoscute (și mai terifiante) serii de jocuri revine în actualitate cu un nou episod. Au trecut demult vremurile când Alone in the Dark definea pentru prima oară jocurile horror. Sunt demult apuse timpurile în care primele episoade ale seriei stabileau un nou standard în domeniul graficii și impresionau gamerii de pretutindeni. Astăzi însă, seria care l-a făcut celebru pe Bruno Bonell și a lansat firma **Infogrames** este cel mai adesea privită ca o replică la superbul *Resident Evil*, mult mai cunoscutul joc de pe console.

Se pare că Bruno a înțeles că viitorul jocurilor de acest gen este roz mai ales pe alte platforme decât PC și așa se face că ultimul joc din serie, The New Nightmare, și-a făcut apariția concomitent pe Dreamcast, Playstation 1 și 2, GameBoy Color și PC. Încercând să păstreze aceeași atmosferă specifică seriei, dar împrumutând mai multe elemente din seria Resident Evil, Alone in the Dark: The New Nightmare încearcă pentru ultima oară (deși nu se știe niciodată) să ne bage în sperieți și să ne umple de sudoare... Reușește?



Bunicuțo, dar ce pat mare ai!

Alo! Cine a stins lumina?!

Edward Carnby (în ediția modificată și oarecum îmbunătățită... cu pletele în vânt, aducând un pic din profil cu renegatul Lorenzo) află că unul dintre cei mai buni prieteni ai săi a fost ucis în condiții ciudate pe o insulă învăluită de mister. Lăsând orașul zbuciumat în urmă, Edward se decide să pornească o investigație pe cont propriu pe terifianta insulă. Lui i se va

alătura Aline Cedrac, un fel de Scully cu înclinații arheologice, pornită să afle și ea niscaiva răspunsuri pe aceeași insulă.

Avionul care îi ducea pe cei doi pe Shadow Island este atacat de o creatură misterioasă care bagă spaima în cei 3 pasageri (pilotul, Edward și Aline) și ghearele în fuzelajul avionului. Folosind cele două parașute existente și lăsându-l pe pilot să se descurce „cumva", cei doi scapă de furia monstrului numai pentru a se trezi, într-un final, pe Shadow Island, încercând să scape cu viață din ghearele diverșilor zombie, câini eutanasiați și alte creaturi ale nopții.

Poți alege să joci ori cu Carnby ori cu Aline, după cum preferi. Diferența dintre cei doi este că, în timp ce jocul cu Edward se bazează mai mult pe împușcat diverși locatari ai insulei și mai puțin pe puzzle-uri, cei care o vor alege pe Aline vor avea la dispoziție mai puțină putere de foc (dar și mai puțini monștri) și ceva mai multe puzzle-uri.

Jocul este un horror clasic, chiar un pic prea asemănător cu celelalte jocuri de același gen (chiar am observat că majoritatea jocurilor horror tind să meargă pe același gameplay, aceeași grafică, aceeași interfață etc.). Vei avea (timp de 3 CD-uri) de luptat cu clasicii zombie și alte monstruozități ce aspiră la titlul de „carne de tun" (respectiv shotgun) și va trebui să urmezi firul epic al poveștii (presărat cu multe, multe puzzle-uri) până când răul va fi exterminat complet și insula va putea deveni din nou o atracție turistică, mai ceva ca Dracula Land.

Povestea și atmosfera jocului în general sunt îmbucurător de terifiante, chiar dacă se merge pe aceeași și aceeași idee. Cum am mai zis de atâtea ori, de frică nu se satură omul niciodată, așa că jocul se va dovedi atrăgător mai ales pentru fanii seriei și ai jocurilor de acest gen.

Gameplay-ul este unul clasic pentru jocurile horror. Singura inovație rămâne faptul că poți alege două personaje diferite și poți astfel să te aventurezi prin două povestiri oarecum diferite. Este totuși îmbucurător să vezi că cei de la **Infogrames** au încercat să mai și schimbe câte ceva, dând jucătorului posibilitatea de a încerca și altceva decât fuga interminabilă de și după diverși monștri care mai de care mai înfiorători sau mai demni de toată mila. În afară de această inovație, jocul își urmează cursul firesc, cu o pauză de fugărit monștri între două puzzle-uri ce se cer rezolvate.

Apropo de puzzle-uri, acestea nu sunt nici prea-prea, nici foarte-foarte și constau în clasica „puricare" a tuturor locațiilor în căutare de indicii și eventualul noroc ce intervine atunci când nu prea îți dai seama ce trebuie să mai faci. Este demn de observat faptul că jocul poate fi destul de dificil dacă te apuci să vizitezi întreaga insulă în loc să te rezumi la rezolvarea puzzle-ului de care tocmai te-ai lovit (tocmai de aceea aveți parte în revistă și de un Walkthrough).

Spaimă la kilogram

Întreaga atmosferă a jocului dă pe dinafară de influențe lovecraftiene, lucru ce pare din ce în ce mai normal pentru orice joc horror ce se respectă. În *Alone in the Dark: The New Nightmare*, nu numai că povestea este puternic influențată de scrierile lui Lovecraft, dar și grafica reușește să surprindă esența „îngrozitoarelor" povestiri. Chiar dacă este un joc ce țintește și spre console, grafica din ce-a de-a patra parte a seriei este una admirabil de bine făcută.

Cu unele influențe stilistice á la Geiger, arhitectura nivelurilor din *Alone in the Dark* este atât de înspăimântătoare încât nu se poate să rămâneți impasibili în momentul în care traversați niște locații întunecate în drumul vostru spre lumină.

Întuneric... Este probabil mult mai ușor să treci cu vederea lipsurile graficii atunci când tot jocul este scăldat în întuneric, dar treacă de la mine... Locațiile sunt prerenderizate și arată excelent, iar personajele se îmbină confortabil cu background-urile (spre deosebire de alte titluri în care personajele și peisajele parcă erau din două jocuri total diferite).

În schimb, muzica din joc este foarte repetitivă și nu reușește să se înscrie în atmosfera generală a jocului. Același lucru s-ar putea spune și despre vocile personajelor dar, spre norocul lor, chiar dacă era loc și de mai bine, nu deranjează urechea amatorului de senzații tari (păcat că buzele personajelor încremenesc în aceeași poziție de la începutul până la sfârșitul jocului).

Ce mai e de spus...? Controlul personajului este oarecum dificil și te vei trezi de multe ori că ești prea lent pentru a putea contracara atacurile diverselor creaturi din joc. Cine știe, poate unora le va plăcea astfel, pentru că până la urmă este un joc care trebuie să te sperie și să te aducă la disperare, nu?

Am spus!

Cam atâta despre *Alone in the Dark: The New Nightmare*, ultimul joc de la Bruno Bonell și compania. Un joc terifiant, pe placul amatorilor de cât mai multă adrenalină, un joc pe care îl recomand tuturor celor care au jucat vechile Alone in the Dark, dar și celor mai obișnuiți cu seria Resident Evil.

Ar fi putut fi mai bun, ar fi putut aduce ceva mai multe inovații dar asta este, producătorii se axează acum mai mult pe profit decât pe originalitate. Până la un nou titlu din serie... să nu vă pierdeți în întuneric.

Mitza



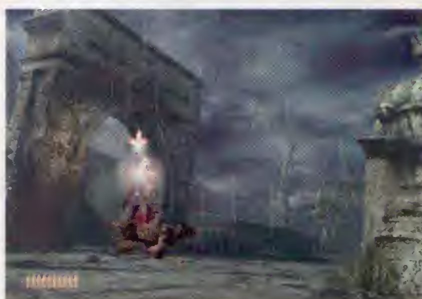
...și am prins un pește uite AȘA de mare!



Ajungem și la partea cu metale grele



Hai mă, ieși din boscheți că nu mă mai joc!



Max Payne? Care Max Payne?!

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Alone in the Dark 4
Gen:	Action/Adventure
Producător:	Darkworks
Distribuitor:	Infogrames
Ofertant:	Best Distribution Tel.: 01-3455505
Procesor:	P II 400 MHz
Memorie RAM:	128 MB
Accelerare 3D:	minim 8 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica:	17/20
Sunet:	10/15
Gameplay:	26/30
Feeling:	04/05
Storyline:	15/20
Impresie:	08/10





Baldur's Gate II: Throne of Bhaal

Istoria continuă, deși Jon Irenicus a murit

1998 - anul în care a apărut primul CRPG (Computer Role Playing Game) având la bază o licență *Dungeons & Dragons Forgotten Realms*, proprietate a companiei **Wizards of the Coast**. Tot atunci *Baldur's Gate*, produs de **BioWare** și **Black Isle Studios**, primește titlul de RPG-ul anului, moment care marchează o revigorare a genului.



Ocazie de „level up".

The Story... so far

Petrecându-ți tinerețile în Candlekeep sub ochiul grijuliu al unchiului tău Gorion, ești atras fără să vrei într-un complot de dimensiuni epice, iar tu va trebui să oprești războiul care bătea la poarta (hehe) orașului *Baldur's Gate*. Povestea continuă și în expansion-ul *Tales of The Sword Coast* (*TOSC*) și produce în anul 2000 un alt copil: *Baldurs Gate II: Shadows of Amn*. Acum, personajul tău fiind un aventurier „cu vechime", ești pregătit să-ți înfrunți destinul ca și copil al zeului Bhaal și să termini o dată pentru totdeauna (oare?) povestea!

Totul începe la scurt timp după sfârșitul lui *Shadows of Amn*. Faptul că l-ai înfrânt pe Jon Irenicus aduce un pic de pace dar nu pentru prea mult timp, pentru că izbucnește un război civil ai cărui protagoniști nu sunt alții decât „frații" tăi, copii ai lui Bhaal, zeul crimei (da, știu că sună tare ciudat, dar dacă voi știți și altă traducere a lui „god of murder" aștept un mail la redacție!), care doresc să preia conducerea. În mijlocul distrugerii care urmează, neîncrederea în toate progeniturile lui Bhaal face ca regina Ellesime să te trimită într-o oază în care sălășluiau spiritele străvechi - poate ele vor reuși să arunce ceva lumină asupra a ceea se întâmplă. Din păcate, ceea ce spiritele îți spun este mai criptic decât mesajele pe care spionii le schimbau între ei în timpul celui de-al doilea război mondial: Astă seară udăm florile / Magda îi citește bunicii din cartea ei preferată. Un singur lucru afli totuși, și anume că cineva vrea să te omoare. Iarăși, îți zici? Bring it on! Și apare Illasera, singură sau cu prietenii, asta în funcție de cum ți-ai alcătuit party-ul și de ce nivel sunt personajele tale. O omori (ușor zic eu) după care ești transportat într-un „pocket plane" unde Solar (MC Solaar? - too much MCM) îți mai bâlbâie la ureche câteva mesaje criptice. La puțin timp apare Sarevok (remember) pe care îl poți recruta în party-ul tău (eu așa am făcut, fiind un foarte bun Fighter 2H cu proeficiență de 5 la 2H weaps), dar acest lucru va influența reacțiile multor NPC-uri pe care le întâlnești pe parcursul jocului. De fapt, poți să-ți alcătuiești party-ul cum vrei, de vreme ce poți să recrutezi pe oricare din cele 15 NPC-uri din *Shadows of Amn*. Tot aici este și Caspenar, un imp care îți va îmbunătăți (contra cost) anumite obiecte aflate în posesia ta (vă aduceți aminte de smith-ul acela dwarf din *Shadows of Amn*?). Și urmează prima bătălie serioasă, o provocare mai mult, după care primești abilitatea „pocket plane", astfel că vei putea în orice moment să te întorci în acest loc pentru a depozita loot-ul sau să schimbi un personaj din party, sau doar ca să te odihnești fără să te temi că figurile nopții îți vor bântui visele (mi-a plăcut foarte mult cut-scene-ul de rest în pocket plane, mi-a adus aminte de *Planescape: Torment*).

Ar trebui să menționez că există două moduri de a juca *Throne of Bhaal*, fie pornind de la început *SoA* cu expansion-ul instalat (pentru a importa personaje din *BG*) sau încărcând o salvare *Shadows of Amn* și continuând de acolo. În ambele cazuri pe hartă va apărea Watchers Keep, un dungeon enorm care conține 5



Înainte de luptă.



După luptă.



După încărcarea unui alt SAVE.

niveluri, o mulțime de puzzle-uri și monștri cât cuprinde. Atenție! După bătălia finală din *SoA* nu vei mai avea control asupra firului poveștii, fiind transportat direct în universul *Throne of Bhaal*. E foarte recomandabil ca înainte de bătălia finală din *SoA* să vă faceți proviziile ca la carte! Pornind doar *Throne of Bhaal* după crearea personajului și începutul poveștii veți remarca în inventory un Bag of Holding (una din chestiile drăguțe din joc, loot fără encumberance!) care conține cam toate „kewl & quest items" din Shadows of Amn.

To battle... Boo!

Din pocket plane vei fi teleportat direct în mijlocul orașului Sardush, care este asediat de un copil al lui Bhaal (Bhaalspawn), Yaga-Shura, un Fire Giant care este aproape invincibil, deci va trebui să găsești o cale să-l învingi și astfel să-i ajuți pe locuitorii Sardush-ului. Aceasta este în mare prima parte a firului epic din *ToB*, dar pe lângă acesta există o mulțime de quest-uri secundare care vă vor aduce experiență, bani, obiecte, arme, acele lucruri atât de esențiale aventurierului profesionist pentru a supraviețui în lumea *AD&D*. Locații ca sewers, prison sau palace, ca și conducătorul orașului (un Bhaalspawn cam paranoic) sau un comerciant cu suflet de șarpe (Răpirea din Serai e pui mic pe lângă ce a făcut merchantul nostru!), toate acestea sunt aspecte ale quest-urilor secundare despre care vă vorbeam mai devreme => bani + XP!

Dacă nu ați călătorit prin Watchers Keep, confruntarea cu Yaga-Shura va fi prima bătălie majoră a jocului. În total sunt 6 bătălii de acest fel. Fire Giants sunt de fapt un grup de 5 copii ai lui Bhaal, primul din ei fiind Illasera, care acum nu mai reprezintă prea mare pericol pentru cauza binelui. Deci ne mai rămân încă 4 plus Demogorgon (prințul demonilor din ultimul nivel din Watchers Keep) și moțul de frișcă, adversarul final, căruia vă voi lăsa să-i aflați numele singuri (acum chiar pe toate vreți să vi le spun?). Toate aceste „întâlniri de gradul III" sunt destul de dificile și dacă nu veți folosi tactica adecvată, butonul de LOAD va deveni cel mai bun prieten al vostru. Un tip mic totuși vă pot da! De vreme ce respectivilor le place să se „învelească" în tot felul de vrăji protectoare, un Breach sau Pierce Magic vor valora la momentul oportun cât greutatea în aur a magicianului care le-a castat. De asemenea vă veți da seama și singuri că în unele cazuri armele +4, +5 sau +6 vor fi chiar mai bune decât armele de quest!

Ce mai e nou?

Shadows of Amn include o serie de bătălii în care oponenții sunt destul de slabi. Deși doi fighteri în prima linie vor trece prin ei ca și cuțitul prin unt, parcă este mult mai plăcut să vezi cum abilitățile câștigate de fiecare membru al grupului (începând cu lvl 20) își duc sarcina până la capăt într-un mod elegant. Fiecare clasă are asemenea abilități dintre care unele sunt chiar clasice (cum ar fi memorarea a încă o vrajă de nivel 6), iar altele sunt cu adevărat niște „battle winners": Globe of Blades, Whirlwind (10 atacuri/tură), elementals, deva sau planetars. Magicienii primesc niște vrăji cu totul speciale, magii de nivel 8 sau 9 care transformă câmpul de bătălie într-un adevărat coșmar pentru oponenți, de vreme ce marea lor majoritate ating doar inamicii.


La focul de tabără...


Partea însorită a tronului.

Deși se știe că nici un joc nu este perfect, mi-ar fi cam greu să spun că *ToB* are defecte, cel puțin nu unele care să deranjeze gameplay-ul atât de puternic încât să-l degradeze din rândul CRPG-urilor de calitate. Engine-ul Infinity își arată vârsta în anumite momente în care activitatea de pe ecran este intensă, mai ales în timpul bătăliilor cu multe efecte de vrăji. Aaah... și încă o chestie: la nivelurile mari parcă devine repetitiv să tot alegi aceeași abilitate de mai multe ori, nu?

De departe cel mai important aspect al lui *Throne of Bhaal* este că povestea ajunge spre o finalitate atât de mult așteptată. După bătălia finală va trebui să iei decizia finală (secret!) iar soarta coechipierilor tăi va fi prezentată într-o modalitate epilog. Și da, dacă ați avut curiozitatea să urmați poveștile amoroase introduse în *SoA*, ei bine, aflați că până și acestea își găsesc rezolvarea în acest final de joc magnific. În concluzie, titlurile *Baldur's Gate* au însemnat un pas înainte făcut de industria jocurilor și de genul CRPG în speță. Mie mi se pare o modalitate foarte interesantă de a retrage un engine ca Infinity într-un add-on care de altfel s-a lansat în cadrul aceleiași serii. Oricum, sunt convins că vom mai vedea jocuri din minunatul univers *AD&D*, dar nu cu acest engine, care „și-a trăit traiul, și-a mâncat mălaiul"! Deși *Torn* a „căzut" de pe craca developementului, eu aștept cu mare interes *NWN* (pe numele său întreg *Neverwinter Nights*).

K'shu

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
Gen:	RPG
Producător:	Black Isle Studios
Distribuitor:	Interplay
Ofertant:	Best Distribution Tel.: 01-3455505
Procesor:	P II 400 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	minim 4 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica:	16/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	28/30
Feeling:	05/05
Storyline:	09/10
Multiplayer:	08/10
Impresie:	09/10





Și totuși, extratereștrii sunt printre noi

De când există ființa umană există și sentimentul de teamă. Unii ne temem de necunoscut, alții de înălțime, alții poate de pierderea celor dragi. Omul preistoric se temea de ursul de cavernă, Cavalerilor Mesei Rotunde le era frică de dragoni, locuitorii Salem-ului trăiau cu spaima vrăjitoarelor (evenimentele din acea perioadă s-au datorat se pare, după ultimele teorii, halucinațiilor în masă provocate de consumul excesiv de pâine de secară). Omul modern trăiește, în schimb, cu respectul, admirația dar și cu teama civilizațiilor extraterestre. Chiar dacă sunt oameni care văd în verzișorii de pe Marte salvarea planetei noastre, există o pătură destul de largă (cuprinzând și organismele politice ale marilor națiuni) care privesc foarte circumspect contactele cu o civilizație venită dintre stele. Toate aceste sentimente amicale sau agresive vizavi de extratereștri se regăsesc cel mai bine în cultura secolului XX, în filme, cărți și nu în ultimul rând în jocurile pe calculator.

Începutul...

Este anul 1999. Obiecte Zburătoare Neidentificate (OZN, UFO) au început să brăzdeze cerul nopții cu o regularitate alarmantă. Rapoarte privind răpiri violente din rândul populației umane și a unor experimente oribile au introdus teroare în sufletele oamenilor. Isteria în masă provocată de aceste evenimente nu a făcut altceva decât să demonstreze incapacitatea organismelor mondiale de a face față unei tehnologii net superioare.

Multe țări au încercat să rezolve problema extratereștrilor pe cont propriu. În august 1998, Japonia a înființat o trupă specială de luptă anti-extraterestră, Kiryu-Kai. Echipată cu aparate de zbor fabricate în Japonia, Kiryu-Kai părea o forță capabilă să țină piept amenințării din Cosmos, însă după cinci luni de operațiuni costisitoare încă nu reușiseră să captureze nici măcar un OZN. Lecția a fost dură: era o problemă de nivel global care nu putea fi rezolvată individual de nici o țară.

La data de 11 decembrie 1998, reprezentanți ai celor mai puternice state economice din lume s-au adunat în secret la Geneva. După ședințe prelungite au luat decizia să formeze o organizație secretă și independentă care să investigheze și să oprească amenințarea venită din stele. Această organizație va coopta cei mai buni piloți, soldați, savanți și ingineri de pe planetă.

Organizația a fost botezată Extraterrestrial Combat Unit (X-COM).

Extras din manualul „UFO: Enemy Unknown" - Microprose

Un Ra cu astronavă

Mi-aduc aminte, chiar și acum după atâția ani, cu foarte mare plăcere de momentul în care am încercat pentru prima dată *UFO: Enemy Unknown* sau *X-COM: UFO Defence* cum era cunoscut în Statele Unite. Era perioada mea de aur, când descoperisem PC-ul și îmi pierdeam zile și nopți conducând națiuni în *Civilization* sau *Master of Orion*.

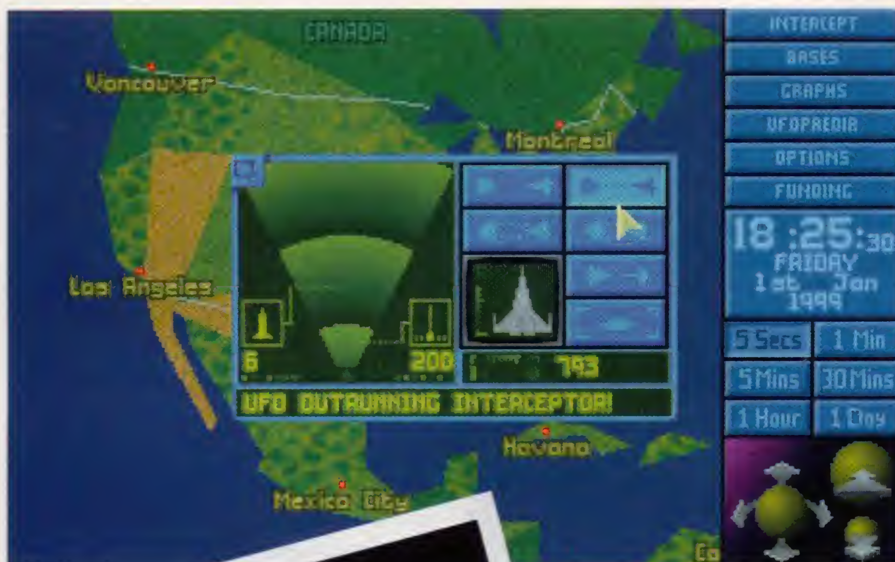
Cum încă nu aveam onoarea de a deține un astfel de aparat, iar Commodore-le meu deja nu mai reușea să mă atragă prea mult, am devenit client fidel al unei săli de jocuri din apropierea casei. Și a venit ziua aceea fatidică (despre care puțini credeau că o să mai apară) în care am început să mă plictisesc de *Colonization*. Eram pregătit pentru o altă provocare și am început să o cam pisez pe fetișcana de la sală să-mi recomande un joc „mișto" de strategie. Exasperată, probabil, de insistențele mele, mi-a destăinuit că șefu' sălii avea pe calculatorul personal un joc foarte bun de care nu se mai sătura. *UFO*, așa mi-a spus că se numește. În câteva minute jocul a fost instalat, iar eu m-am așezat confortabil, decis să văd cu ce se mănâncă. Mare, mare greșeală!

Era primul joc al seriei *X-COM* și pentru cei mai mulți, printre care mă număr și eu, și cel mai bun. Încă mai sunt oameni care îl joacă, acum când se apropie 10 ani de la lansarea sa. Iar acest lucru face din *UFO: Enemy Unknown* una din acele piese rare, un clasic reprezentând pentru industria jocurilor ceea ce filme ca „Pe Aripile Vântului", „Războiul Stelelor" sau „Frankenstein" au însemnat pentru industria cinematografică.


Așa deci, doi contra unei domnișoare firave?

Așa cum ne uităm cu plăcere la un clasic din anii '30 în pofida alb-negrului pe care ni-l desfășoară în fața ochilor, tot așa ne vom întoarce mereu cu plăcere la VGA-ul *X-COM*, chiar dacă trăim în plină epocă de aur a 3D-ului.

Motivul este unul extrem de simplu: atmosfera. Acea combinație reușită de tensiune (nu știi niciodată când și unde va lovi inamicul), de lupte crâncene pentru supraviețuire și de management al resurselor au reușit să mă țină legat de calculator.



OZN-urile, campioanele vitezei



Înc-o tură și mă duc

Jocurile turn-based au avut întotdeauna o atracție deosebită asupra mea, atracție ce am pus-o pe seama sindromului „next turn" cu care marea majoritate a jucătorilor cred că sunt familiarizați. *UFO: Enemy Unknown* speculează cu o finețe extraordinară acest sindrom. Eram într-o alertă constantă, mereu voiam să știu ce se va întâmpla în turul următor, cine va muri, de unde va sări extraterestrul, unde va exploda următoarea grenadă. Și mai vine mama să mă anunțe că joc deja de vreo cinci ore și e timpul să-mi fac temele sau să trec la culcare, acțiune urmată ca de obicei de clasicul: „Imediat mamă! Stai să-l mai termin și pe extraterestrul ăsta." Și pe următorul, și apoi și pe ăla de și-a scos capul de după colțul casei, normal că nu-l voi putea ierta pe următorul care a îndrăznit să tragă asupra comandoului meu. Și uite așa termin misiunea și uit cu totul că trebuia să mă ocup și de alte lucruri ce aparțin vieții reale. Hmm, viața reală?!? Ce e aia? Bineînțeles că nu m-aș fi oprit aici pentru nimic în lume, fiindcă trebuia neapărat să aflu ce tehnologie se ascunde în spatele acestor ființe ciudate venite din alte lumi. Odată aflate secretele și concepute noile tehnologii eram foarte curios să văd cum se vor descurca în situații de luptă. Și venea o nouă misiune la sol, și încă una și tot așa până când zorii zilei își făceau apariția, pleoapele se îndârjeau să stea unite, iar eu mă gândeam cu groază că va trebui să rezist câteva ore bune la școală. Nu știu dacă poate cineva spune vreodată că s-a plictisit de UFO; eventual alte activități au reușit să-l extragă din acest univers, dar în nici un caz nu cred că s-a plictisit. Jocul oferă atât de multe opțiuni și în orice moment sunt atât de multe de făcut încât cuvântul „plictiseală" este imposibil să fie alăturat numelui de *UFO*. Mai apare câte o farfurie zburătoare, mai descopăr câte o tehnologie nouă, mai trebuie să salvez câte un oraș de teroarea instaurată și multe-multe altele. În plus, oricât de agresivi sunt extratereștrii, nu pot să mă abțin de la a spune cât de drăguți sunt, începând cu Sectoizii, omuleții mici și gri pe care-i cunoaștem din orice relatare a unei întâlniri de gradul III, și încheind cu Reaperii, adevărate mașini de ucis.



Planeta albastră, cuibușor de nebunii



Pescuitul de raci poate fi și periculos

Ok. Nu a fost chiar jocul perfect, a avut și el seria lui de bug-uri sau elemente stresante cauzate fie de tehnologia limitată la acea vreme, fie de unele scăpări de design. Cel mai enervant moment pentru mine era acela când căutam cu disperare un ultim extraterestru care, panicat săracul, se ascundea prin cine știe ce colț obscur și întunecat. Sau poate acela când soldatul meu ultra-experimentat se trezea brusc la începutul misiunii că nu are unități de mișcare suficiente nici măcar pentru un pas.

Mai am ceva de care să mă plâng? Nu, nimic... și asta la un joc ce se apropie liniștit de venerabila vârstă de 10 ani.

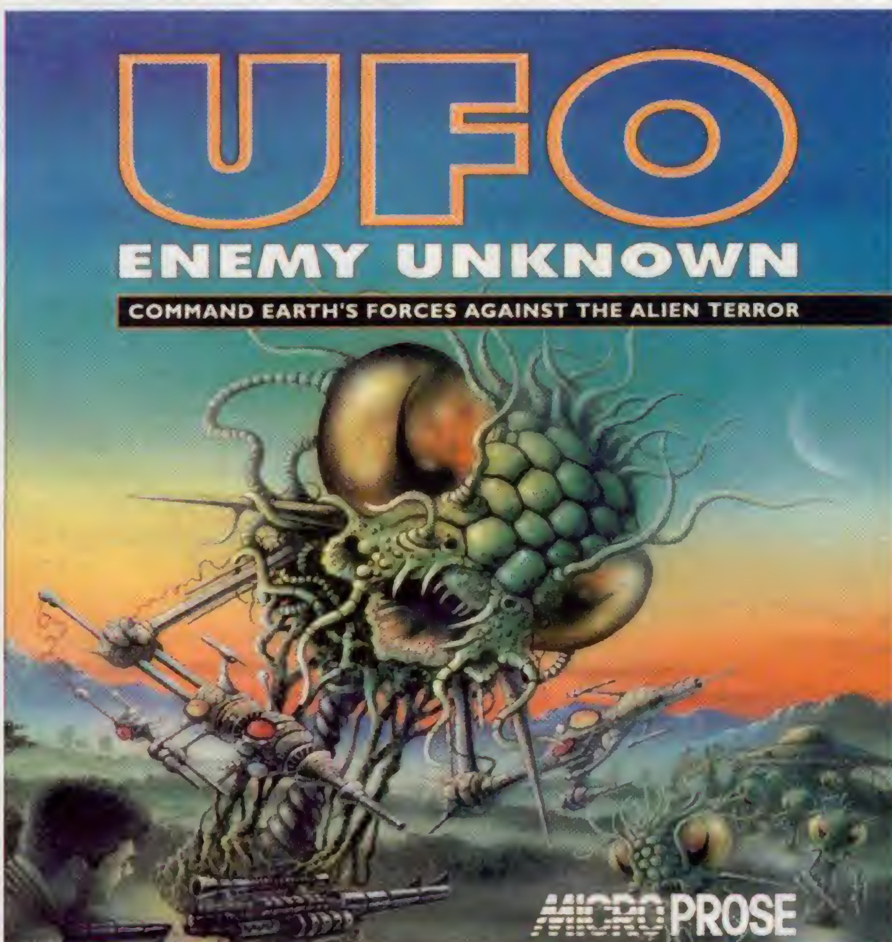
Roswell...

În iulie 1947, micuța localitate Roswell (New Mexico) a fost zguduită de un eveniment extraordinar, a cărui amploare nu a reușit să se stingă nici acum. Atunci se pare că pe proprietatea unui fermier obscur s-a prăbușit un OZN. Armata a intervenit imediat, încercuind zona și interzicând accesul oricărei persoane. Maiorul Jesse Marcel (foto), Intelligence Officer al bazei aeriene de lângă Roswell este și astăzi convins că a recuperat un OZN, în pofida declarațiilor oficiale ale armatei conform cărora un balon meteorologic a fost cel răspunzător de toată tevatura. Mr. Marcel este probabil exponentul din viața reală al agenților X-COM.





Coperta americană a jocului... alături de cea europeană (jos).



Runda a II-a

Trecuse deja aproape un an de când devenisem un UFO-zombie. Toată viața mea se învârtea în jurul necesității de a juca și iar a juca *UFO*, când, în aceeași sală în care începusem aventura și-a făcut apariția al doilea joc al seriei. Tranziția de la *UFO: Enemy Unknown* la *X-COM: Terror from the Deep* s-a făcut extrem de rapid, aproape insesizabil. Acest fapt a fost ajutat și de similitudinile dintre cele două jocuri. Interfața era absolut identică, sistemul de management, de luptă, absolut totul. Singurele excepții de la această regulă erau paleta de culori dominată acum de nuanțele de albastru (deh, mă distram acum pe fundul oceanului) și decorul care s-a mutat de pe suprafața planetei în abisurile oceanelor.

Amenințarea extraterestră nu mai venea dintre stele (mai exact de pe Marte, cum am aflat în finalul campaniei din *UFO*), ci din adâncurile oceanului planetar, acolo unde alieni veniți cu zeci de mii de ani în urmă hibernaseră liniștiți, iar acum începuseră să se trezească.

Dacă este să mă gândesc la *X-COM: Terror from the Deep* în termeni de gameplay îl pot considera fără riscul de a mă înșela un *Enemy Unknown* pe nivelul de dificultate „veteran". La începutul jocului armele submarine folosite de aquanauți sunt net inferioare, puștile cu căngi și alte asemenea sortimente fiind aproape inutile în confruntările cu tehnologia extraterestră. Țin minte cum la începutul jocului evitam constant misiunile din „terror site"-uri, tocmai deoarece acolo erau prezente câteva rase de alieni cărora proiectilele mele le dăunau tot atât de mult pe cât îi dăunează unui tanc o lovitură de suliță. Și ca tacâmul să fie complet, extratereștrii mi-au lăsat impresia că au trecut de etapa individualistă, reușind să se acopere și să se protejeze unul pe celălalt mult mai bine. Nu de puține ori mi s-a întâmplat ca și atunci când eram echipat cu cele mai bune arme și armuri, iar aquanauții mei erau extrem de bine antrenați, să constat că extratereștrii continuă să-mi dea serios de furcă.

Mă gândesc și acum cu groază de câte ori am fost nevoit să iau jocul de la capăt, pentru că, nereușind să anihilez primele incursiuni extraterestre, m-am trezit mult prea curând cu baza atacată și cu echipament mult prea precar pentru a putea face față invaziei. Dar nimic nu mai conta, eram decis să pun capăt și acestei noi amenințări la adresa integrității noastre ca rasă și civilizație, fapt pe care l-am și reușit într-un final, după multe seri lungi petrecute alături de camarazii mei de arme, aquanauții. Deja îi consideram amici (nu vă uitați așa îngroziți la mine, încă nu am înnebunit :)), ajunsesem să-i îndrăgesc chiar pe unii, atât de mult încât reîncărcam misiunea chiar și în cazul în care erau numai răniți.

Un lucru însă nu l-am înțeles nici până în ziua de azi și mi-am pierdut speranța de a mai afla răs-

Tot începuturi...

„Ne-am dus la **Microprose** în 1991 pentru a le arăta un demo al *Laser Squad 2* pentru Atari ST. Ideea de bază era să realizăm o continuare a jocului *Laser Squad* cu o grafică mai modernă și o perspectivă izometrică asemănătoare cu cea din *Populous*. Celor de la **Microprose** le-a plăcut ce realizasem, dar ne-au spus că ei vor un joc „tare". Când i-am întrebat ce înseamnă tare pentru ei, mi-au răspuns foarte scurt: „Păi, simplu – TARE!". De asemenea, ne-au mai spus că vor ca acțiunea să se petreacă pe Pământ, ca în *Civilization* sau *Railroad Tycoon*, deoarece publicul se va atașa mai ușor de joc. Ca urmare ne-am retras și am început să ne punem materia cenușie la lucru. Și atunci ne-a venit ideea să introducem un element strategic important, legat de planeta noastră, prin care jucătorul controla o organizație ce proteja Terra de incursiunile agresive ale OZN-urilor. Ne-am cumpărat câteva cărți despre OZN-uri, cu scop documentativ, pentru a reuși în final să oferim în joc o oarecare undă de autenticitate.

Proiectul a început cu dreptul, eu și prietenul meu Nick ocupându-ne de design și programare, în timp ce partea artistică a picat în sarcina lui John Reitze și a lui Martin Smillie de la **Microprose**. Nu după mult timp însă au apărut probleme deoarece **Microprose** nu reușea să înțeleagă conceptul jocului și au fost necesare câteva lămuriri. Cu câteva teancuri de hârtii mai încolo nu stăteam deloc mai bine, iar eu pierdusem o mulțime de timp degeaba. O parte din personajele principale au fost excluse, printre care și „Men in Black", în timp ce altele noi au fost introduse. Apoi proiectul a fost la un pas de întrerupere în momentul în care **Microprose** a trecut printr-o criză financiară. După ce și-au revenit, lucrul la proiect a decurs foarte bine pentru un timp, mai exact până când **Spectrum Holobyte** a cumpărat acțiunile lui Bill Stealy. Noul producător era foarte pesimist în privința acestui proiect și a fost la un pas de a-l opri. Până la urmă am ajuns să lucrăm câteva luni, multe ore, zi de zi, pentru a reuși să terminăm jocul înainte de sfârșitul lui martie 1994."

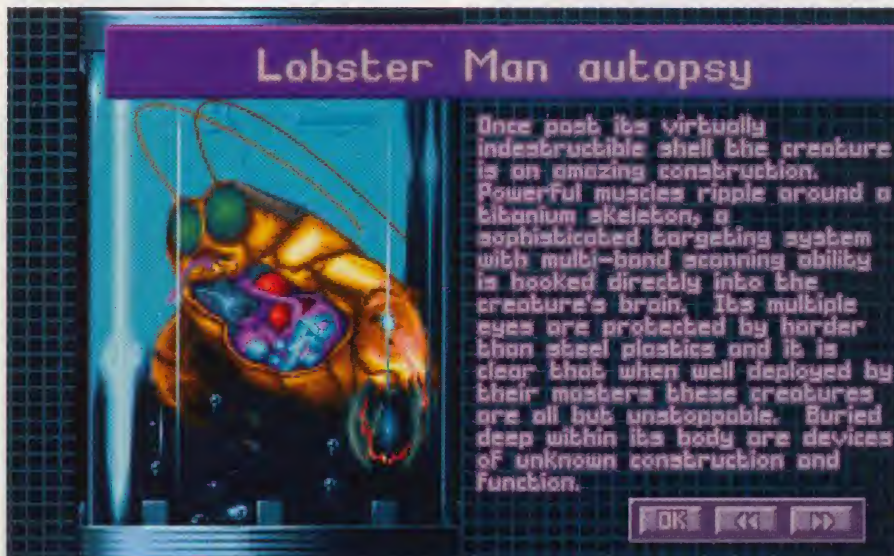


Jullian Gollop, designer *X-COM: UFO Defence* – povestind despre începuturile *X-COM*



Să vedem dacă își păstrează zâmbetul până la sfârșitul misiunii





Creveți la borcan, delicios...

punsul la această întrebare. De ce oare a trebuit oare să-mi construiesc costume speciale pentru a mă putea deplasa pe verticală? Oare antrenamentele de la bază nu cuprindeau și cursuri de înot?

Epilog...

Ca orice mare serie de succes, *X-COM* nu s-a oprit aici. Jocurile au continuat să apară cu regularitate începând cu *X-COM: Apocalypse* și încheind cu *X-COM: Enforcer*, însă nici unul dintre acestea nu a mai reușit să capteze atenția așa cum au făcut-o primele două jocuri. Din păcate, se pare că și această serie a ajuns la finalul carierei sale, însă va continua să trăiască mereu în inimile noastre, ale celor care vânam omuleți verzi pe cerul înstelat în serile lungi ale copilăriei.

Dacă mai am ceva de spus? Doar un singur lucru... Dacă într-o zi te vei ridica de la calculator și vei descoperi că iubita te-a părăsit, părinții te ignoră, prietenii se uită la tine cu groază, iar în oglindă vezi o față suptă, palidă, cu tente gri, niște ochi bulbucați și o gură mică strânsă într-o ultimă grimasă atunci e cazul să te întorci la *UFO*. Și uite așa „next turn" se transformă în „next game" fiindcă extratereștrii chiar sunt printre noi.

Claude

Alone in the Dark 4: The New Nightmare

Pentru început...

Sunt câteva lucruri pe care trebuie să le țineți minte înainte de a citi acest walkthrough:

1) Numărul de salvări este limitat de numărul de amulete disponibile, nu salvați din cinci în cinci minute

2) Folosește mai tot timpul lanterna pentru a vedea item-urile cele mai importante. Orice item vital pentru rezolvarea quest-ului va emite o „scânteiere" atunci când folosești lanterna.

3) Dacă alegi să joci cu Edward Carnby vei avea mai puțină bătaie de cap de-a lungul jocului. Asta pentru că Edward dispune încă de la început de o anumită putere de foc.

4) Dacă alegi să joci cu Aline Cedrac, te vei confrunta de-a lungul jocului cu mai multe puzzle-uri decât dacă ai juca cu Carnby.

Personal am ales să joc cu Carnby la început, astfel că odată ce am jucat și cu fătuca multe dintre locațiile jocului îmi erau deja familiare. De aceea nu voi descrie locațiile prin care treci dacă joci cu Aline atât de detaliat. Acestea fiind spuse, să trecem la fapte... Urmează walkthrough-ul pentru Edward Carnby, după care ne vom ocupa și de Aline Cedrac.

Să mergem

Mergi spre dreapta după ce ai aterizat în pădure. Vei vedea niște dâre de sânge ce te conduc într-o clădire unde vei găsi un bărbat rănit. După ce discuți cu el, ieși afară și după câțiva pași vei auzi un zbieret și niște focuri de armă. Întoarce-te în clădire și culege cheia de pe jos. Folosește-o pentru a deschide ușa de la capătul aleii. Ia gloanțele de pe zid și treci apoi pe sub boltă spre stânga, intră pe poartă și ia gloanțele de acolo. În următoarea zonă culege medi-kit-ul din fântână.



O situație neplăcută pentru Edward



Bună, iubita mea... ma petite!

Urcă în fugă scările și încearcă pe cât posibil să eviți câinii. Mergi până la capăt, treci de creatura ciudată ce apare și coboară scările. Dacă reușești să intri repede pe poartă, creatura nu te va urmări.

Folosește roata pentru a goli piscina de apă, ocolește din nou monstrul și coboară în piscină.

Mergi prin canale până când ajungi la camera indundată. O creatură apare și te atacă în timp ce tu încerci să ajungi la ieșirea din dreapta-sus. Este necesar să omori monstrul pentru că altfel nu prea ai cum să ieși. Culege de pe jos amuleta înainte de a intra pe ușă.

Urcă pe scară, mergi pe coridor și urcă scările până în morgă. Uită-te prin cameră până găsești pușca, muniția (de două tipuri) și medi-kit-ul. Folosește sicriul, sperie-te un pic și ia cheia. Folosește-o pentru a deschide ușa ce dă spre intrarea în vilă.

În vilă

Intră în holul vilei și vei primi un mesaj de la Aline. Fii atent pentru că după ce se termină convorbirea, luminile se vor stinge și vei fi atacat de o creatură. Omoar-o folosind de preferință pușca, din moment ce îți trebuie o singură lovitură pentru a încheia socotelile cu monstrul.

Urcă pe scări și ia-o spre dreapta unde vei găsi un dulap ce blochează intrarea spre locul unde este închisă Aline. Du-te în dreapta dulapului și dă-i USE în timp ce mergi în față. Vorbește cu Aline și ajut-o apoi să se cațere pe acoperiș. Examinează camera până dai de o statuie ciudată, un reportofon și un jurnal (notat cu A).

Intră prin ușa-oglindă și coboară scările spre beciul vilei. Uită-te prin vizorul ușii sigilate și culege amuleta din apropiere.

Înapoi în holul principal, ușa de vizavi de scări este acum deschisă. Uită-te pe măsuță... vei găsi o amuletă și un ceas (uită-te la el). Intră pe ușă și vorbește cu indianul Edenshaw. El îți va da o amuletă și niște indicii despre bibliotecă.

Mergi spre dreapta, ascultă zbieretele și împușcăturile și aprinde lumina. Nu merge mai departe în direcția asta pentru că vei da de niște zombie foarte periculoși. Trebuie să tragi de 3 ori cu pușca în ei pentru a-i liniști. Așa că mergi spre stânga pe coridor și ia gloanțele din sertar. Intră apoi pe ușa de lângă scară și urcă până în mansardă. Ia lansatorul de grenade și mai vorbește o dată cu Aline... ea îți va spune de o trapă secretă în podea.

Coboară acum scările și intră pe ușa din stânga de la baza lor. Omoară tot ce întâlnești în cale și culege medi-kit-ul și gloanțele de la capătul coridorului. Întoarce-te pe propriile urme până la începutul coridorului. Fii foarte atent la păianjeni... îi poți evita dacă te miști repede. Totuși, poți folosi și pistolul pentru a-i omorî. Uită-te la dulapul cu geam spart, uită-te la navă și examinează fotografia. Ia wolf mask-ul și gloanțele.

Acuma întoarce-te până la coridorul principal și deschide ușa. Omoară cei doi zombie care îți blochează calea și intră pe prima ușă deschisă (celelalte sunt deocamdată închise). În următoarea cameră culege ranga, testamentul lui Richard Morton și alte lucruri interesante din bibliotecă. Fii atent la monștrii ce vor apărea acum. Citește revista, deschide ușa ce dă în holul principal, găsește medi-kit-ul, gloanțele și recipientul. Umple-l pe acesta cu apa din „vaza" din apropiere și uită-te la jurnalul notat cu O și la fotografie.

Întoarce-te acum în camera cu dulapul cu geamul spart și folosește recipientul plin cu apă pe balanță. Asta va deschide unul dintre cele 4 portrete din holul principal. Fii atent la zombie în drumul tău spre holul principal al vilei unde vei găsi o cheie în spatele tabloului.

Ușa la care vei folosi cheia este situată la capătul coridorului unde ai dat de zombie, în partea de est a coridorului principal care pornește din holul vilei. Fii atent la monștrii care sar la tine. Găsește medi-kit-ul și o altă cheie (pentru ușa din partea de vest a primului etaj). Folosește wolf mask-ul pe statuia ce reprezintă o bufniță. Statuia se deschide și găsești o cheie de fier (etajul 2, spre est). Întoarce-te în coridorul principal și mergi spre vest până dai de



Mi-ai murdărit blugii!!!



Oricum nu mai suportam așternuturile alea

scări și de ușa închisă de la capătul lor. Găsește cheia potrivită în inventar și deschide ușa.

După cei ai intrat pe ușă vei primi un alt mesaj de la Aline. Mergi spre dreapta și intră pe prima ușă deschisă. După ce monstrul te atacă, trage în lampa de deasupra patului pentru a-i da foc. Culege lansatorul de rachete, gloanțele, medi-kit-ul și amuleta. Înapoi în coridor, următoarele uși duble te vor conduce înapoi în balconul din holul principal. În partea stângă a coridorului vei găsi o cameră ceva mai ciudată. Găsește medi-kit-ul și citește jurnalul A.

Întoarce-te în hol și privește la ultimul portret din dreapta pe balcon. Vei observa că acea persoană seamănă cu statuia din holul de dedesubt. Coboară în hol și mișcă statuia



Sper că au ceva vinoase în pivnița asta



Toată lumea să-și arunce mâinile-n aer!



Piei satană!!!



Pe Carnby îl aşteaptă o mică surpriză...

astfel încât să ajungă în fața oglinzii. Vei vedea literele H M pe spatele statuii. Introdu literele H (de la Howard) şi M (de la Morton) la cele 2 „tastaturi" şi portretul se va deschide. Întoarce-te la tablou şi găseşte cheia ruginită pe care scrie „3rd floor west" dacă o examinezi. Ai grijă la monştrii care te atacă odată ce ai luat cheia. Urcă în mansardă şi foloseşte cheia pe ultima uşă din capăt.

Mansarda şi biblioteca

Fii atent la ciudaţii monştri care te vor ataca. Sunt sensibili la lumină, astfel că îi poţi ţine la distanţă cu lanterna. Caută prin jur până găseşti o brichetă şi nişte cartuşe. Intră pe uşa din capătul mansardei, parcurgi coridorul şi intri pe uşa următoare. Foloseşte levierul cu bucata de podea pe care (sună-n gol când calci) vei găsi 2 chei.

Intră pe următoarea uşă şi vei avea parte de un filmuleţ. Caută muniţia. Foloseşte tasta de „free look" pentru a ţinti şi a omorî păianjenii (foloseşte pistolul). Găseşte lumânarea şi foloseşte bricheta pe ea. Foloseşte levierul pe crăpătură pentru a avea acces la următoarea zonă.

Atenţie la monştri! Găseşte medi-kit-ul şi intră pe uşa ce dă în dormitor. După ce te uiţi la filmuleţ ieşi din cameră, găseşte prima uşă închisă şi foloseşte una dintre cheile tale pe ea (nu mai ştiu exact care). Coboară pe scări şi pe drum deschide uşa ce dă spre etajul 2. Odată ajuns jos, foloseşte întrerupătorul ca să aprinzi lumina şi intră pe uşă. Fii atent la monştri (2 zombie puturoşi). Deschide uşa şi mergi pe coridorul de la etajul întâi până dai de scările ce urcă spre etajul doi.

Găseşte biroul (camera cu scări şi cu... uh, un birou) şi foloseşte cheia cea mică pe sertar. Ia fotografia ruptă (uită-te pe spatele ei şi vei observa inscripţionat numărul 2518) şi ia cheia pentru biblioteca de la primul etaj.

Coboară acum pe scările în spirală până la primul etaj (atenţie la zombie). Foloseşte cheia „ornată" pe uşa mare şi intră în bibliotecă. După filmuleţ vei primi un alt mesaj de la Aline. Du-te la birou şi citeşte jurnalul lui Jeremy Morton... vei găsi prin jur şi o biografie, citeşte-o şi pe aceasta. Mergi spre dreapta şi urcă scările (găseşti nişte muniţie pe drum). Odată ce ai ajuns la următorul nivel al bibliotecii caută un panou de comandă cu 4 tastaturi.

Introdu codul 3926 pe care îl afli dacă aduni cifrele de pe cele două bucăţi ale fotografiei rupte, 2518+1408=3926 - cea de-a doua bucată de fotografie o găseşti la etajul 2 în camera dinspre est (la capătul coridorului cu bustul lui Richard Morton). Mai găseşti o cheie mare (pentru cealaltă uşă a bibliotecii), o amuletă, jumătatea de fotografie, un jurnal O şi nişte gloanţe.

Înăuntru, aprinde lumina şi caută o piramidă din care lipseşte o statuetă. Pune statuia pe care o ai la tine în locul gol şi vei avea acces la un panou cu mai multe switch-uri numerotate 1-0. Introdu codul 1692 şi vei deschide un nou portret (găseşti numărul ăsta în camera din turn folosind telescopul - citeşte mai jos).

Ia statuia din aceasta cameră şi telescopul. De asemenea, caută prin cameră o „ghicitoare" semnată Jeremy Morton care, citită invers, îţi spune că fiecare portret se deschide cu un alt cod, iar codul pentru fiecare portret reprezintă data la care s-a născut individul reprezentat în tablou.

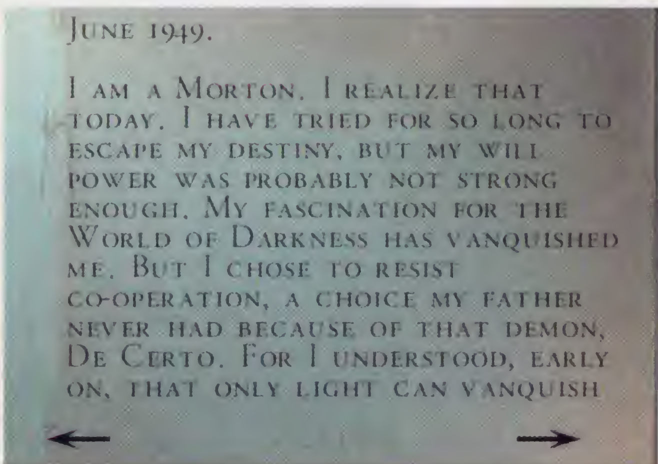
Asta înseamnă (de la stânga spre dreapta):

Richard Morton 1852
Archibald Morton 1874
Jeremy Morton 1899
Howard Morton 1931

Pentru a găsi codul pentru panoul de control mergi până la cel mai înalt nivel al bibliotecii. Urcă pe scară şi mergi spre stânga. Urcă următoarea scară şi ia amuleta. Foloseşte telescopul pe suport şi uită-te la fort (apasă USE pentru a folosi zoom-ul). Când ai ajuns cu zoom-ul la maxim vei vedea numărul 1692 scris pe o fereastră. Vorbeşti cu Aline şi afli cu stupoare că ea ar putea fi fiica lui Morton. Înapoi în bibliotecă va trebui să găseşti cele 4 cărţi



Hei, lasă-mă să citesc în linişte!



Dragă jurnalule...


Uite ce cărți citesc ăștia!

menționate în testamentul lui Richard Morton și să le pui la locul lor în ordinea dată de diagramă (Light/Dark/Dark/Light). Cele două cărți „light" sunt la ultimul nivel, una chiar la capătul pasarelei și cealaltă mai înapoi în spatele unei coloane. Celelalte 2 sunt la nivelul de jos, una la capătul scărilor și una în spatele statuii antice. Odată ce ultima carte este pusă la locul ei, se va deschide și ultimul portret și vei fi atacat de o creatură înaripată. Cel mai bun mod de a-i veni de hac este să stai pe loc și să tragi în ea când se pregătește de o altă lovitură. Îți vei folosi mai toată muniția și energia cu acest monstru.

Mai departe

Întoarce-te în balconul din hol, ia bucata de metal (uită-te la ea pentru a da de semnele ce vor deschide combinația de la intrarea în cimitir), o nouă armă și o cheie.

Acum va trebui să introduci codurile pentru fiecare portret (au câte o plăcuță la baza lor unde va trebui să bagi cifrele). De la stânga spre dreapta: 1852 - 1847 - 1899 - 1931.

Vei deschide astfel ceasul din holul principal al vilei și vei găsi cheia pentru vilă. Folosește-o pentru a deschide ușile duble din hol.

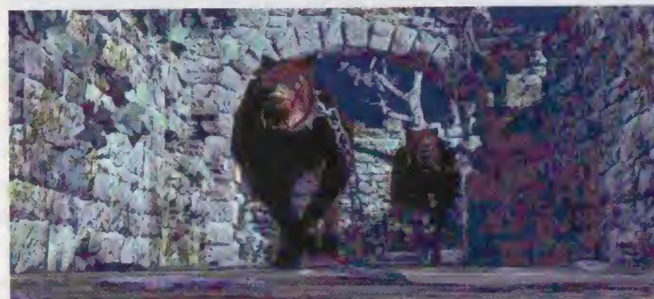
După ce ai ieșit din vilă, ia-o spre dreapta, intră în grădină și culege tot ce găsești (3 medi-kit-uri și muniție). Nu mai este nimic interesant aici așa că întoarce-te și deschide poarta cu cheia din bronz.

Atenție la monștri. Acum trebuie să te întorci de unde ai pornit jocul și să mergi până la poarta închisă cu lacăt. Dacă te-ai uitat mai devreme pe bucata de metal găsită în vilă, vei ști codul cu care se deschide poarta. Examinează cadavrul de la poartă pentru a găsi niște medi-kit-uri și muniție.

Treci podul și poartă o altă conversație cu Aline. Omoară creaturile ce apar și vei simți un mic cutremur ce precede căderea podului. Caută


Unde s-a dus?!


Oglindă, oglinjoară...


Cuminte cuțu, cuminte...


Chemați hingherii!!!


Bunico, da de ce luminezi așa de tare?


Un disperat



Lăsați hingherii, mă descurc singur.



Măi, dar cald mai e în casa asta

prin jur un cap (morbid!). Ia-te acum după indicațiile date de Aline și mergi spre Nord, Sud Est, Vest, Sud Vest, Est, Nord, Est. Aline îți va spune că poarta poate fi deschisă în seara asta, așa că trebuie să duci la bun sfârșit un ritual. Mergi spre Est și folosește dictafonul pentru a afla ordinea în care trebuie spuse cuvintele. Această ordine se schimbă ori de câte ori începi jocul din nou.

După ce ai intrat în cercul de piatră, vor apărea niște indicii pe ecran (ar trebui să reprezinte gândurile lui Carnby). După ce le citești pe toate, du-te la oricare inscripție și apasă USE (sau ACTION, cum vreți voi). Plasează-te în fața oricărei inscripții (Est, Nord sau Vest) și alege opțiunea corectă. Contactează-o apoi pe Aline (folosește radio-ul) și ia-te după indicațiile sale. Mergi spre inscripția dinspre Nord și apasă USE. După ce te uiți la inscripție contactează-o din nou pe Aline. Ea îți va spune să mergi la inscripția dinspre Sud Est etc. Repetă asta până când ai examinat toate inscripțiile. Dacă ieși din cercul de piatră, va trebui să iei puzzle-ul de la început.

O lumină albastră apare în centru... mergi până acolo și ia inscripția din piatră și statuia.

Coboară pe scări și mergi spre stânga pe drum. Aline va veni să se întâlnească cu tine pentru că are nevoie de inscripția din piatră. Coboară pe scările din față și mergi prin peșteri până la mal. Ai grijă la scorpionul gigant.

Mergi spre stânga și urcă scara până găsești muniția. Coboară apoi, treci prin peșteri, urcă scările și intră în mlaștină.

De la mlaștină mai încolo

Grijă mare la zombie. Ține dreapta până când dai de avionul prăbușit. Înauntru găsești 3 medi-kit-uri, un clește, o lentilă albastră, o amuletă și niște muniție. Vorbește cu pilotul, dar fii atent, pentru că în 15 secunde avionul se va scufunda în mlaștină... cu tot cu pilot.

Întoarce-te prin mlaștină până dai de o boltă. Combină lentila cu lanterna pentru a vedea dâra de sânge. Urmează-o până dai de un gard. Întâlnește-te cu Aline și ia sigiliul lui Obed Morton. Examinează piatra mare din apropiere pentru a vedea simbolul din sânge.

Coboară acum pe rampă până la capelă. Folosește cleștele pe lanțurile ușii. Atenție la scorpion. Odată intrat, găsește medi-kit-ul și muniția. folosește combinație lentilă+lanternă pe ușă pentru a vedea un alt simbol în sânge. Examinează panoul de lângă ușă și cartea despre sacrificiile rituale. Apasă pe simbolurile de pe panou: rândul de sus, dreapta; rândul din mijloc, centru; rândul de jos, dreapta. Altarul se va da înapoi și vei putea coborî în laboratorul secret.

Folosește „lacătul"... Examinează și celelalte întrerupătoare (switch) pentru a vedea că ai nevoie de sigiliul lui Alan Morton pentru a-l pune în funcțiune.

Urmează un filmuleț. Mergi apoi pe drum până dai de o ușă de fier și intră în laborator.

Vei observa câteva întrerupătoare în laborator, niște dulapuri goale, un generator, niște rămășițe omenești, o bancă și o ușă încuiată (nu prea seamănă cu laboratorul lui Dexter, nu?).

În cele din urmă vei da peste Alan Morton, concentrat asupra unor experimente. Îți va scăpa ca prin minune și te va închide în laborator.

Vorbește cu Aline pentru a afla că are o hartă a laboratorului și te poate conduce până la întrerupătoarele de la care poți deschide ușa. Urmează-i instrucțiunile până dai de întrerupătoare (liniștind, desigur, niște zombie stresanți).

După ce ai dat de cele 3 switch-uri, ușa se deschide și poți părăsi laboratorul.

Aline îți spune despre o trapă pe care a deschis-o în pivnițele vilei.

Mai e un pic...

Coboară scările, mergi pe drum și urcă cu încredere un nou șir de scări. Vei întâlni multe creaturi pe drum... ocolește-le în fugă dacă se poate. Deschide prima ușă de la capătul scărilor și folosește reportofonul pentru a-i auzi pe Obed Morton și pe Lamb purtând o discuție amicală. Intră apoi pe cealaltă ușă și te vei regăsi în pivniță.

Edenshaw apare, misterios ca întotdeauna, și te anunță că Alan e pe cale să ducă la bun sfârșit ritualul. Urcă pe scară și intră prin trapă pentru a ajunge în seră. Și ca mai în toate jocurile horror care se respectă, vei avea și aici de combătut o serie întreagă de plante care mai de care mai carnivore.

Vei mai fi atacat și de alte câteva creaturi pe care le poți ține la distanță folosind lanterna... iar apoi poc-poc! Caută prin seră până găsești niște gloanțe și urcă apoi pe scară pentru a da



NYPD Blue? Da' de unde...



Sper să aibă și modem

de un gang situat deasupra serei. Împinge statuia prin crăpătură până când aceasta va cădea pe podea și se va sparge.

Examinează resturile și găsește sigiliul lui Alan Morton și o nouă statuie.

Întoarce-te acum până la intrarea în laboratorul secret. Folosește sigiliul lui Alan pe switch și intră în cavernă.

Întâlnește-te cu Aline și las-o pe ea să descifreze inscripția de pe tabletele de piatră din cavernă. Mergi apoi pe drum, treci podul și intră pe ușa din capăt. Vei vedea o trapă în perete. Deschide-o pentru a-ți umple inventory-ul: o nouă armă (Lightning Gun), medi-kit-uri, un acumulator și niște amulete.

Intră apoi pe ușa de pe cealaltă parte și îl vei vedea pe Alan deschizând poarta. Îl va doborî pe Edenshaw înainte de a deschide poarta și te va lua și pe tine cu el.

World of Darkness

Te vei găsi desupra unui abis întunecat... Ca de obicei, Aline intervine și tu poți apoi să intri pe ușa din față. Arma cea mai potrivită pentru ceea ce urmează este Lightning Gun-ul, mai ales pentru că o poți reîncărca folosind cristalele albastre din pereți.

Locația în care îți vei desfășura „activitatea" acum este cu adevărat dificilă pentru că vei fi atacat de foarte mulți monștri... de parcă nu se mai termină. Așa că e bine să te miști încontinuu și să te oprești doar pentru a te lupta atunci când este absolut necesar. Se pare că producătorii au cam rămas fără idei aici și, în loc să introducă ceva puzzle-uri sau inamici noi, s-au limitat în a trimite pe capul jucătorului o hoardă aparent interminabilă de monștri.

Este foarte ușor să te pierzi în zona asta... o să vă chinuiți un pic dar nu am ce vă face, și eu am pățit la fel.

Coboară prin gang și ai grijă de „câinii" care te atacă. În următoarea cavernă ține spre stânga și încearcă să eviți monștrii. Caută o mică intrare și târește-te înăuntru. Ai grijă la scorpionul gigant care tocmai pe tine te așteaptă... vei reîntâlni desigur și hoarda interminabilă de monștri.

În următorul gang mergi spre stânga și nu te opri până nu dai de o mică ieșire. Fii atent la „câini" și mergi prin grota din cealaltă parte a camerei. În următoarea zonă încearcă să eviți monștrii și mergi spre dreapta până dai de o frânghie. Urcă pe ea.

Alan va apărea și va tăia frânghia. Bietul Carnby va cădea astfel până pe o pasarelă de mai jos.

Intră în caverna din apropiere și examinează cadavrul. Citește jurnalul și ia Phototelectric Pulsar-ul și recipientul de metal. Ieși pe același drum pe care ai intrat și coboară pe frânghia din stânga. Urcă scările (mai mulți monștri se gândesc să te întrebe de sănătate) și îl vei vedea din nou pe Alan odată ajuns în vârf. Urmărește-l. După ceva timp și mulți, mulți monștri și după ce treci prin diferite grote și ganguri, Carnby și Aline îl încolțesc în sfârșit pe Alan. Tocmai când totul pare stabilit un Obed mutant apare și îl împinge pe Alan într-o grotă uriașă.

După ce privești liniștit filmulețul, intră în mica grotă din fața ta. Mergi de-a„lungul gangului și urcă pe frânghie. Ignoră intrarea de sus în grotă și mergi drept prin grota de pe cealaltă parte a podului. Vei da de un alt gang și o nouă intrare pe cealaltă parte.

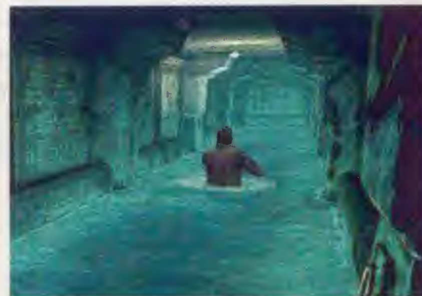
Te vei găsi într-o grotă mare plină cu lavă (atenție la monstru)... ocolește spre stânga. Ține stânga până când ajungi la ieșire. Pășește apoi pe pod și vei primi un mesaj despre Lamb și apropierea unui elicopter.

Mergi în față și continuă până la capătul scărilor. De acolo, prin grota din capăt iei stânga, urci prin gang și treci peste piatra de la sfârșit. Coboară, întoarce-te spre stânga și fugi în față. Intră în grotă, mergi pe margine, urcă pe scara din capăt și sari apoi jos. Fugi în față și odată ajuns la intersecție ia-o spre stânga și intră în grota din capăt.

Dai peste o nouă cavernă mare și primești un mesaj încurajator de la Aline. Odată ce te miști în față, o coloană mare se prăbușește. Urcă pe ea și fugi spre cealaltă parte. Ia-o spre dreapta și umple recipientul de fier cu apă din fântână. Întoarce-te și fugi drept în față. Când ajungi la discul de piatră întoarce-te spre dreapta și intră prin peșteră. Ar trebui să te găsești acum într-o grotă plină de mumii, cu un altar și o ușă de piatră.



Mare noroc cu crengiile alea



Nu te du Eduarde!!!

Mergi spre dreapta și coboară pe frânghie. Mergi în față și vei vedea un cap de piatră pe o grămadă de pietre. Odată ce te apropii, Alan Morton (într-o formă mutantă) te va ataca.

Înainte de a te lupta cu el, trebuie să găsești arma cu care îl poți ucide. Este vorba de o suliță aflată într-o mică deschizătură în colțul din Sud-Vest. Dar nu poți ajunge la ea din moment ce Alan blochează drumul și te tot aruncă afară din deschizătură.

Așa că nu îți rămâne decât să îl ataci cu TOT arsenalul. Nu îl vei ucide, dar dacă îl vei lovi încontinuu și te vei feri de el, Alan va cădea în cele din urmă la pământ. Imediat după ce reușești să îl dobori, fugi cât mai repede și ia sulița. Carnby se va transforma într-un războinic indian și îl va ucide pe Alan cu sulița. Apoi revine la vechiul său eu.

Fugi acum spre grămada de pietre și ia capul de piatră. Urcă până la altar și pune piatra acolo. Aline apare cu un alt cap și ușa din spatele tău se deschide. Intră prin ea și Edenshaw îți va spune să pleci. Carnby și Aline ies în fugă din peșteră.

Tada! Tocmai ai terminat Alone in the Dark 4: The New Nightmare.

Unde e Aline?

Mai rămâne să vă spun cum puteți termina jocul și cu Aline Cedrac. Din păcate, spațiul este prea mic așa că trebuie să închei aici (nu de alta, dar ar ieși un Walkthrough mult prea lung și asta nu e prea bine). Mai mult ca probabil, în numărul viitor voi continua acest walkthrough. Până atunci, aveți grijă de zombie ăia...

Speriatu'

Claude's Game Universe

Luna trecută, când s-a luat decizia de a ne povesti, chiar și așa sumar, micul nostru univers de jocuri, sincer nu dădeam nici o șansă acestei idei, darămite să ajung să scriu și eu aici. Dar, spre surprinderea mea, v-a plăcut foarte mult ideea, lucru confirmat de mulțimea de mesaje pe care ni le-ați trimis. Ca urmare am să încerc să vi-l prezint în câteva cuvinte, atâtea cât îmi permite spațiul, pe Claude jucătorul.



Titlu:	Claude
Gen:	tactician sportiv
Producător:	Mama & Édesapu Co.
Data apariției:	vara lu' 76
Procesor:	N/A
Memorie:	de elefant
Cerințe minime:	2 l suc/zi, 1 buc. căști mp3 la kilogram

NOTA:

Look:	Angelic... pe perioada somnului
Sunet:	nu sforăie
Gameplay:	hardcore, nervi, înju***ături, Mortal Kombat cu tastatura
Feeling:	mai pufos, mai moale, mai parfumat

Oare chiar există un joc preferat?

N-aș putea spune că m-am născut cu calculatorul în brațe, așa cum mulți dintre voi se pot lăuda. De altfel, până în 1990, moment de mare emancipare națională, doar auzisem - așa vag - de existența unor aparate ciudate și interesante ce se fabricau pe undeva pe la Oradea. Primul contact real cu un calculator s-a petrecut în primul an de liceu, când una dintre profesoarele mele, mai tinerică, s-a decis ca pe lângă materia ei să ne predea și câteva noțiuni de BASIC. Pus în fața unui HC, abia aveam curajul să apăs pe taste, însă cu timpul (nu foarte lung de altfel) m-am acomodat și a început să-mi placă din ce în ce mai mult. „Cum să programăm în BASIC", o carte pe care ne-o recomandase domnișoara profesoară, devenise practic Biblia mea personală.

Eh, și după lupte seculare, de convingere, cu ai mei părinți, am reușit ca de Crăciun 1991 să găsesc sub brad un imens CIP 03 cu tot cu casetofon. Primul joc pe care l-am testat a fost *Serpenti*, joc aflat pe caseta de prezentare a calculatorului, urmat la foarte scurt timp de prima experiență adevărată: *Renegade*. *Renegade* era un action/arcade în care fie singur, fie cu un amic (cel mai adesea un vecin de-al meu) încercam prin figuri tipice Van Damme sau Steven Segal să anihilăm opoziția de-a lungul a vreo cinci niveluri. A fost o perioadă extrem de prolifică, în care nu trecea o săptămână fără să achiziționez vreo casetă nouă cu jocuri. Așa am ajuns să trec printr-o gamă destul de variată de jocuri - de la *Dizzy*, *North & South*, *Chevy Chase*, *Atari Race*, *Nigel Mansell F1*, *Italy '90* până la jocuri ceva mai complexe ca *Elite*, *Laser Squad*, *Ocean* sau *Sim City*. Dacă ar fi să amintesc tot ce mi-a trecut prin mână atunci și mi-a și plăcut aș umple cele trei pagini ale articolului numai cu lista de nume.





Cine își mai aduce aminte de Prințul Dizzy?

Epoca de aur

... a început pentru mine în momentul în care m-am așezat pentru prima dată în fața unui PC. Stăteam în fața *Civilization*-ului lui **Sid Meyer** și nu puteam să-mi opresc exclamațiile de apreciere asupra graficii care mi se derula în fața ochilor. Iar în momentul în care am început să joc am fost prins definitiv. Cred că acesta a fost momentul în care destinul a decis ca eu și calculatorul să devenim nedespărțiți. Spre



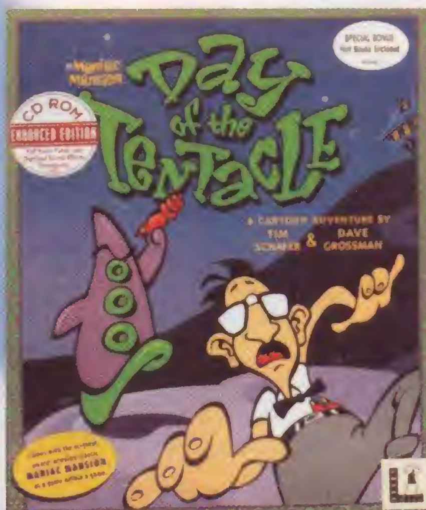
După Sim City i-aș putea da lecții și lui Băsescu



Aşa a început aventura mea pe PC (Civilization)



Lupte acerbe în Master of Orion II, jocul meu de suflet



Nici quest-urile nu le-am ratat. Aici Day of the Tentacle



Transport Tycoon a fost şi va fi mereu un clasic

regretul meu, sejurul pe la amicul care deţinea acel PC s-a terminat şi am fost nevoit să mă întorc atunci la Commodore-le care înlocuise deja CIP-ul (când te gândeşti că mi-l cumpărasem din alocaţia mea pe un an). Şi a mai trecut o vară printre prinţi, prinţese, fotbalişti şi piloţi de Formula 1 până când am revenit pe capul amicului meu cu o mare poftă de a-mi continua dezvoltarea civilizaţiilor istorice. Spre imensul meu regret, *Civilization* dispăruse din PC. Tocmai când mă scufundasem în cea mai adâncă deznădejde, prietenul meu dă drumul la *Master of Orion* explicându-mi că e un fel de *Civilization*, dar în spaţiu. Şi încă o dată am uitat ce înseamnă viaţa socială, scufundându-mă fără nici o scăpare între stele şi bătălii galactice. Cu greu m-am despărţit, pentru a doua oară de PC, dar asta e viaţa, îţi şi oferă multe, dar ţi le şi ia înapoi. Deja eram decis să-mi achiziţionez şi eu un PC, indiferent de cost. Şi acest lucru s-a şi petrecut. Însă până când a venit ziua aceea a trebuit să parcurg şi...

Epoca sălilor de jocuri

Pe toată perioada liceului eram clientul fidel al unei săli de jocuri din apropierea locuinţei mele. În timp am ajuns şi ceva administrator pe acolo (mare greşeală a făcut acel om, pentru că numai grijă de sală nu aveam). Acei ani au fost destul de importanţi, deoarece atunci am parcurs mai toate jocurile clasice, cele pe care veteranii de azi şi le aduc aminte cu plăcere şi pe care le dau cu mândrie exemple în faţa mai tinerilor gameri. Eram în acea perioadă un devorator fantastic de jocuri, absorbind aproape orice apărea pe piaţă, cu o singură excepţie: simulatoarele de zbor. Simulatoare spaţiale? Sigur, *X-Wing, Wing Commander* sau *Privateer* sunt exemplele cele mai elocvente. RTS-uri? *Warcraft, Command & Conquer* şi, bineînţeles, *Dune II*. First Person Shooter? Chiar şi din acestea, deşi nu prea mi-au plăcut (*Doom, Heretic*). La vremea când a apărut *Quake* deja mă plictisisem de acest gen. Simulatoare auto, mai mult sau mai puţin realiste? Da, *Grand Prix, Lotus* sau *Stunts*. Simulatoare economice? Eh, aici am o listă cât cea a cumpărăturilor de Crăciun, dar nu ţin să amintesc decât pe cel care mi-a răpit cel mai mult timp din viaţă: *Transport Tycoon*. Nu departe de acest gen sunt city sau empire builder-ele dintre care cele mai răsunătoare titluri ce mi-au trecut prin mână sunt *Sim City* şi *Caesar*.

Am lăsat special mai spre sfârşit câteva genuri care m-au marcat de-a lungul vieţii mele şi care îmi vor fi dragi până la sfârşitul ei. În primul rând sunt RPG-urile (cu *Eye of the Beholder, Ultima Underworld* sau *Final Fantasy*). Şi ar mai fi simulatoarele sportive de aproape orice gen, de la tenis şi hochei până la fotbal şi baschet.



Master of Magic un joc ce încă mai trăieşte pe hard-ul meu



Privateer 2 - un joc pe care aş fi vrut să nu-l ratez



Heroes of Might and Magic II – fără comentarii...



... și tata efectua un Fatality după ceafă


Ave Caesar III


Nazismul nu a murit odată cu Hitler

Însă cele mai îndrăgite jocuri vor rămâne probabil strategiile turn based, dintre care am avut ocazia să joc nenumărate titluri de referință. Deja am amintit de primele două: *Civilization* și *Master of Orion*. Dacă *Civilization II* nu m-a atras atât de mult ca primul din serie, în schimb *Master of Orion II* a reușit din nou să mă copleșească. Alături de acesta vor sta la loc de cinste primele două jocuri ale seriei X-COM (*UFO: Enemy Unknown* și *X-COM: Terror from the Deep*, despre care puteți citi ceva mai multe amănunte în articolul meu de Review Special). Alte două serii de strategii pe ture au reușit să mă atragă. Prima dintre ele este cel situat în lumea celui de-al doilea război mondial. Ați ghicit, bineînțeles, că este vorba de *Panzer General*. Următoarea este cea a jocurilor plasate într-un univers fantastic, extras parcă din lumea RPG-urilor, *Heroes of Might and Magic II* și *Master of Magic* fiind cele mai bune exemple pe care vi le pot oferi acum.

Epoca LEVEL

Nu am visat niciodată să ajung redactor la o revistă de jocuri, deși mă uitam cu jind la revistele de pe tarabă. Însă când un amic ce deja scria pentru revistă m-a anunțat că e nevoie de mână de lucru aici nu am ezitat nici un moment. După mai bine de trei ani de muncă aici pot spune că au fost unii dintre cei mai frumoși ani ai vieții mele profesionale, chiar dacă nu a fost atât de ușor pe cât se crede. La aceasta a contribuit probabil și faptul că am avut șansa să-mi aleg pentru prezentări jocurile care mi-au plăcut cel mai mult, chiar dacă s-a mai strecurat și câte unul pe care nu avea cine altcineva să-l scrie. În mare, universul jocurilor mele nu s-a schimbat deloc, bazându-se tot pe preferințele anterioare provenite din acea epocă de aur. Aș putea spune însă că datorită volumului destul de mare de muncă și a abundenței de jocuri am fost nevoit oarecum să-mi îngustez „specializările". Astfel FPS-urile au dispărut definitiv din gama genurilor mele preferate, singurul contact cu această lume rămânând *Thief*. La fel s-a întâmplat și cu simulatoarele auto care, deși au fost destul de multe, nu am reușit să mai joc altceva în afară de *Need for Speed: Porsche 2000* și de *Grand Prix 3*. Dintre genurile șterse de pe listă se mai numără și simulatoarele spațiale, care de altfel nici nu prea au mai fost atât de prezente pe piață.

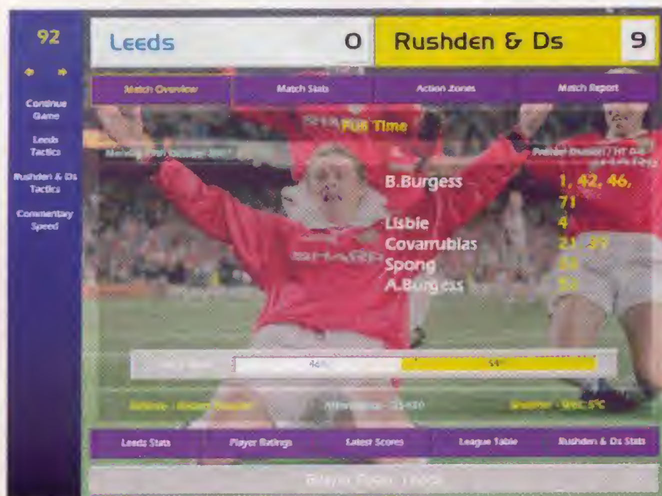

Secvențe din beta-ul Dark Age of Camelot

În schimb, Strategiile Turn-Based au continuat să-mi mănânce zile și nopți. *Heroes of Might and Magic III*, *Panzer General II* și *Panzer General 3D* (atât *Assault* cât și *Scorched Earth*), *Alpha Centauri*, chiar și *Civilization: Call to Power*, cu toate că m-a cam dezamăgit. Alături de acestea *FIFA 99*, seria *NHL* și seria *NBA Live* îmi ofereau clipele de relaxare atât de necesare după o zi grea de muncă. Și nu cumva să îndrăznesc să uit de cele trei empire buildere ale băieților de la **Impressions**: *Caesar III*, *Pharaoh* și *Zeus*.

Cea mai nouă dragoste a mea în materie de joc sunt MMORPG-urile. Din 1999, an în care am fost primit în echipa de beta testeri a jocului *Asheron's Call*, acest univers nou și în continuă expansiune m-a fascinat. Astfel am ajuns să scriu acum aproape număr de număr câte un articol de acest gen. Tot așa am ajuns și în echipa de beta testeri a *Dark Age of Camelot* alături de colegii K'shu și Mitza. Și tot așa am ajuns să-mi rod unghiile de nerăbdare în așteptarea beta-testului de la *Shadowbane*, joc ce m-a atras încă de la primele știri despre existența lui.

Ce-mi va rezerva viitorul nu știu și nici nu-mi doresc să aflu. Ceea ce doresc în schimb este să rezist aici pe baricadele **LEVEL** cât mai mult timp posibil, fiindcă oricât de dificil ar fi, satisfacțiile sunt pe măsura eforturilor depuse.

Claude



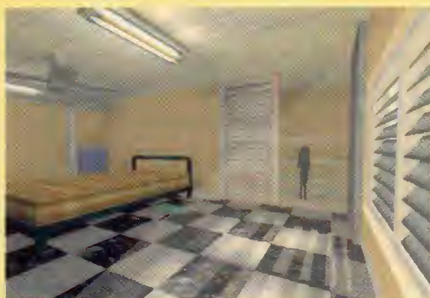
CM 3 jocul pe care colegii mei îl urăsc cel mai tare. De ce oare?

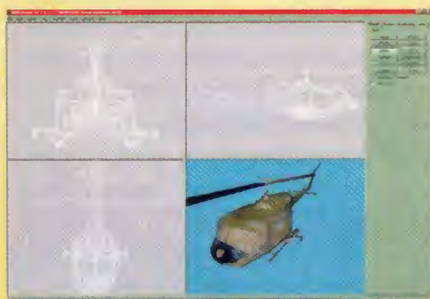

Secvențe din beta-ul Asheron's Call.



Războiul din Vietnam se întâlnește cu Half-Life

Suntem din nou față în față cu marele conflict mic din Asia de sud-est, în timpul căruia americanii au realizat că există, totuși, și posibilitatea ca marea națiune de peste ocean să ia bătaie de la o mică națiune din mijlocul orezăriilor. După acest episod cu final neașteptat, filmele și, mai nou, jocurile, au tras cu putere din trabucul comercial pe care îl reprezintă eroii desocializați gen Rambo, care și-au pierdut camarazii, iubitele, mințile, averea și chiar mâinile și picioarele în Vietnam (poate vă aduceți aminte de scena finală din Rambo II, când vine povestea cu acel camarad făcut bucăți de bomba din cutia copilului vietnamez care lustruia pantofi de soldați americani). În fine, așa a apărut și *Heart of Evil*, un MOD de *Half-Life* care încearcă (fără prea mult succes) să aducă atmosfera acelor ani inimitabili pe monitoare.


Aici începe coşmarul...


Muncă multă...

În vreme de război

MOD-ul este produs de un grup care nu poartă nici un nume, dar este alcătuit din persoane ca Travis Torrens, Chris Kane, Tomich, Jack Kubizne, Nathan Ruck etc. Acești entuziaști au încercat (din nefericire, fără prea mult succes) să creeze un joc de război veridic. E drept că în *Heart of Evil* apare un elicopter Huey modelat special, că apar străzi create după imagini reale și că jucătorul se poate plimba prin orezării și prin faimoasele sisteme de tuneluri pe care le-au săpat vietnamezii în timpul războiului. De asemenea, e foarte adevărat că *Heart of Evil* are și o secțiune de „quest", pentru că uneori îl pune pe jucător în postura de a-și pune mintea de soldat american la contribuție (o ușoară contradicție de termeni aici, însă nimic grav...) Dar, din păcate, este tot atât de adevărat că *Heart of Evil* nu aduce nici o schimbare în ceea ce privește armele și texturile, așa cum nu se vede nimic nou la interfață. Practic avem de-a face cu *Half-Life* adus înapoi în timp. Chiar și singurul lucru cu care s-ar putea mândri - o atmosferă cât de cât veridică - e practic anulat de prezența face-hugger-ilor și a zombilor (femei vietnameze omorâte, dar încă umblătoare).

Jocul începe într-o cămăruță luminată mai mult decât superficial, într-o dimineață în care razele soarelui străbat jaluzelele și se proiectează pe podelele murdare. Eroul nostru se prezintă la comandant, care îi spune că trebuie să meargă împreună cu Barney (guard-ul din *Half-Life*, îmbrăcat puțin altfel) și să îl ucidă pe un anume colonel Klutz care a cam luat-o razna și care și-a creat o bază fortificată în mijlocul junglei. De aici jocul se desfășoară pe episoade, din seria cărora producătorii tocmai le-au completat și oferit spre download pe primele patru. De altfel, întreg MOD-ul este construi MODular, pentru a-i permite jucătorului să-și procure de pe Internet noile episoade și să meargă liniștit mai departe.


... aplicată într-un MOD simplist


Sânge verde în Vietnam... O fi Predator?

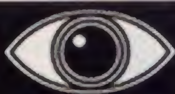
„Nam" ce-i face

Nam (scurt pentru Vietnam) este locul în care execuțiile și ploaia tropicală sunt la ordinea zilei. Asta se vede și în *Heart of Evil* (mai puțin ploaia). În schimb, atmosfera de război este cât de cât prezentă: raiduri cu elicoptere de asalt, asasini ascunși în desișuri de palmieri (cu o reprezentare grafică de o tristețe absolută), soldați pitiți în lanurile terasate de orez, poduri de frânghie și bambus apărate de mitraliere, în fine, tot tacâmul care se servește în filmele despre acest război. Chiar și execuții s-au văzut - mai precis am salvat câțiva prăpădiți cu ochii oblici de la o moarte sigură prin nimerire cu proiectile explozive. Alteori însă, jucătorul rămâne plăcut (?) impresionat de modul în care sânge asiatic se împrăștie pe un perete murdar și pe sârma ghimpată care îl înconjoară ca un tiv frumos cusut, în timp ce sunete animalice ies din gâtlejurile plutonului de execuție, fericit că puternica națiune continentală a mai liniștit un cuib de vipere vietnameze.

Pe scurt, așa e *Heart of Evil*. Merită jucat, măcar de către cei care (mai) au afișe, surprize și abțibilduri cu Rambo, care tremură de emoție când aud de Cobra sau Huey, care au văzut *Născut pe 4 iulie* și care încă mai cred că acolo lucrurile puteau să se termine mai bine.

Puteți obține *Heart of Evil* (primele patru episoade) la adresa: http://www.greenstopsign.com/namabcd.zip.

Mike

EYEWITNESS  WORLD ATLAS

Nu doar o colecție de hărți, ci un produs multimedia complex și interesant.

Fără îndoială că un atlas geografic este de mare utilitate. Chiar și dacă ar fi să conțină numai hărți și, ici-colo, câteva date statistice, tot este interesant. Ceea ce face *Eyewitness World Atlas* atractiv încă de la prima vedere este interfața plăcută și bine concepută, care îți arată de la bun început că nu vei face doar scrolling printre hărți. Și aceasta pentru că, deși în partea centrală a ferestrei principale a programului vei vedea globul pământesc, în stânga se află o serie de opțiuni care te trimit către aspecte statistice variate și grăitoare în ceea ce privește Pământul și țările pe acesta aflătoare.

Vreau să știu!

Par egzamplu, aș vrea să știu cam care este gradul de alfabetizare a populației din Burkina Faso. Pac, dau cu mouse-ul pe opțiunea din meniu care te trimite la educație, secțiunea alfabetizare și iatăl, dar mai bine nu, nu vă spun cum stau burkina fasongheijii cu alfabetizarea că o să spuneți ca advisor-ul științific din *Civilization 2* - „I am dismaied by what I see".

Apoi, dacă mă gândesc bine, poate că nu ar fi strica să mă duc la secțiunea „Wealth" și să văd cum stau lucrurile cu GNP-ul (Gross National Productivity) Statelor Unite. Mă duc, mă uit, și mi se face brusc dor de un bilet dus până la New York. Sau de o viză, o carte verde, ceva. Pentru că imediat după aceea îmi vine ideea să mă uit la GNP-ul României. Mă duc, mă uit, și mi se face brusc rău, foarte rău. Cu gând să mă dreg o țâră la suflet printr-o infuzie de neaoșism, mă preumblu cu mouse-ul prin zona din interfață în care se deschide secțiunea de imagini specifice fiecărei țări.

Pentru țărișoara mea, o singură fotografie, dar aceasta pe cinste: o privire pe sub streașina Carpaților, numai bună ca să simți un vânt răcoros îmbălsămat cu aromele îngrășământului natural produs de un rumegător vizibil în plan apropiat, în curtea unei gospodării țărănești. În plan îndepărtat se văd cu ochiul liber cerul albastru și Carpații. Cu adevărat impropățat de cele văzute, dau cu clicul din nou pe datele statistice, ca să văd distribuția populației la oraș și la țară. Aoleu, cam mulți la oraș, îmi spun, și mă bucur că nu acesta a fost criteriul care a stat la baza alegerii imaginii definitorii pentru țărișoara mea de către producătorii CD-ului de față. Noroc, la fel ca și în cazul altor țări, că aceștia au aplicat criteriul estetic la selectarea majorității fotografiilor. Ar fi fost crunt ca România să fie reprezentată de un amplu buchet de blocuri. Multe, multe date în zona de statistică globală, iar faptul că acestea pot fi ordonate crescător sau descrescător este de bun augur. Putem astfel face comparații la nivel planetar între țări, pe diverse criterii. Pe de altă parte, astfel de comparații se pot face și numai între două țări, la alegere.



Aflând despre Niger ...



Doar 5,3 calculatoare la o mie de români? Da, dar suntem mai buni decât Nigeria și Gabon!



Globul poate fi rotit cu mouse-ul în orice direcție. În stânga se află zona datelor statistice.

Grafică

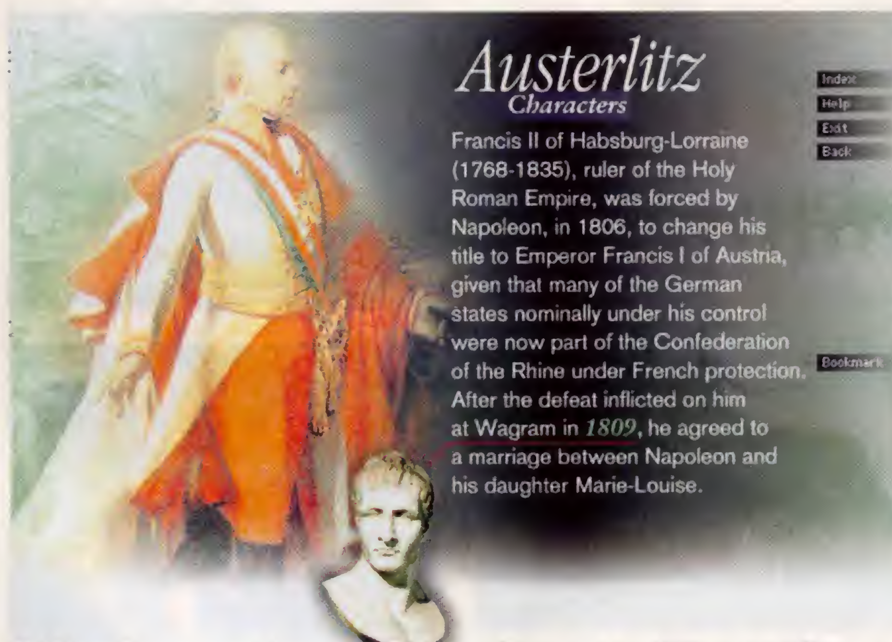
Interesantă mi s-a părut o secțiune a *Eyewitness World Atlas* în care o cameră de luat vederi virtuală te purta într-o călătorie aeriană pe deasupra mai multor zone ale globului, precum Asia Centrală, Africa, Australasia, Japonia, rețeaua hidrografică Rin-Dunăre etc.. Evident, aceste locuri erau modelate virtual, fiind produsul graficii computerizate. De altfel, chiar filmulețul de introducere al *Eyewitness World Atlas* este impresionant, fiind realizat prin același procedeu, plimbându-te pe deasupra unei părți a globului într-o manieră á la *Black & White*.

Bineînțeles, este cazul să vă vorbesc despre hărți. Acestea sunt foarte simple, fără multe amănunte, doar cu strictul necesar unei orientări sumare în ceea ce privește drumurile, orașele mai importante și vârful cu altitudinea cea mai mare din țara respectivă. Sub acest aspect mă declar destul de nemulțumit de *Eyewitness World Atlas*, dar, se pare, aceasta este o caracteristică a atlaselor geografice multimedia. Probabil că ideea este de a nu încărca cu prea multă informație un utilizator al cărui creier nu mai este obișnuit cu prea mult efort, acolo, la ei, unde GNP-ul este mare cât Empire State Building-ul în nopțile cu lună plină.

Dar, luat în întregul său, *Eyewitness World Atlas* este un produs multimedia atractiv, în opinia mea destinat în special celor mici și începători în ale geografiei, cărora le va fi de un real folos. Mai ales că pe aceștia nu îi va durea prea tare faptul că datele cele mai recente conținute de *Eyewitness World Atlas* sunt din 1998 ... Dar, pentru cei dornici de informații mai recente, există posibilitatea accesării site-ului dedicat *Eyewitness World Atlas*, din chiar interfața acestuia.

Marius Ghinea

LEVEL	INFORMAȚII
Producător:	DK Multimedia
Ofertant:	Monosit Conimpex
Tel:	01-3302375



History's Greatest Battles

Cum, unde și de ce au murit câteva sute de mii de oameni. Și cum se face că aceste măceluri au ajuns să poarte numele de „istorie".

Tonul oarecum nervos al introducerii mele de mai sus se datorează superlativului folosit de atâtea ori în filme, multimedia sau presă. A spune „cele mai mari bătălii ale istoriei" este o formă de exprimare care, indirect, aruncă o lumină favorabilă asupra respectivelor bătălii (care au fost, ohohoooo, „cele mai mari"!!). Cu siguranță s-ar putea găsi alte atribute, mai potrivite, care să definească aceste monstruoase și absolut inutile vărsări de sânge omenesc. Pentru că așa, chiar și Stalin ar putea avea momentul lui de glorie, fiind numit „cel mai mare dictator din istoria omenirii" ...

Da' de ce?

Lăsând la o parte comentariile de pe lângă subiectul articolului de față, voi începe prin a vă spune că CD-ul multimedia *History's Greatest Battles* este în mod inteligent împărțit în cinci secțiuni principale, care tratează fiecare în parte diverse aspecte ce lămuresc până la urmă chiar și pe cititorul vag cunoscător al istoriei.

Astfel, avem secțiunile: Armies and Tactics, The Background, Characters, The Battle, Places. După cum puteți observa, sunt patru capitole care tratează altceva decât bătălia propriu-zisă, lucru care nu poate fi decât de bun augur pentru înțelegerea într-un cadru mai vast a condițiilor istorice și chiar umane în care s-a ajuns la asemenea conflicte de mari proporții. Vreau să fac observația că secțiunile enumerate mai devreme se regăsesc în cadrul prezentării fiecăreia din bătăliile aflate pe acest CD. Și este vorba despre cinci astfel de încleștări armate, și anume: Culloden, Austerlitz, Gettysburg, Verdun și Debarcarea din Normandia.

Hei, e doar începutul ...

Bineînțeles, acum am putea da mărunt din buze, argumentând printre dinți că alegerea unor astfel de bătălii drept cele mai mari din istorie este tendențioasă și vădește un orizont limitat. Par egzamplu, unde sunt extraordinarele înfruntări armate din antichitate? Păi, un Alexandru Macedon, un Cezar, o Salamina, o Cartagina, sunt oameni și locuri care au mai mare greutate în istorie decât amărâta de încăierare de la Culloden sau monstruozitatea tactică de la Gettysburg.

Asta ca să nu mai vorbesc de Imperiul Bizantin sau, mai bine, de invazia mongolă, în fața căreia până și războaiele mondiale par doar exerciții tactice pe viu! Apoi, ce dracu', noi, românii, nu tragem greu la cântarul istoriei cu niște bătălii de toată frumusețea? Păi, pe aia cu Sinan Pașa care își caută dinții prin mlaștini o știți? Au cântat-o poeții ... Sau despre felul în care Ștefan cel Mare s-a fofilat în calendarul religios ortodox cu ajutorul câtorva victorii de prestigiu în fața turcilor, de ce nu scrie la CD-ul multimedia? Domnilor, ascultați aici la mine, dacă nu era Fane cel „Mic la stat dar Dur în stat" la Podul Înalt, CD-ul vostru era scris în turcă și ar fi conținut căderea Constantinopolului, asediul Vienei, faza cu ovăzul și pristolul de la Roma, precum și victoria otomanilor asupra ultimei rezistențe a clanurilor scoțiene. Iar Notre Dame de Paris ar fi avut patru minarete, unul mai frumos decât celălalt.

Dar, pe de altă parte, autorii CD-ului spun că acesta ar fi primul volum al unei întregi serii dedicate „celor mai mari bătălii" ... Bineînțeles că toate cele enumerate de mine mai adineaori se vor regăsi în volumele următoare ale acestei serii. La care, adaug în ultimul moment, eu cer să se alăture și episodul cu „Pe aici nu se trece!" – cu Sergiu Nicolaescu în rolul sârmei ghimpate sau al gliei minate.



Prezentarea bătăliilor este făcută pe faze.



Evenimente premergătoare Debarcării.

Să revenim

Cam prea vară și cam prea cald pentru un articol serios ... Așa-mi vine să divaghez de abia îmi mai pot readuce atenția la subiectul real al articolului de față. Care este CD-ul multimedia *History's Greatest Battles*, despre care vă spun acum repede că este interesant pentru cei care nu au cunoștințe prea avansate de istorie militară. Cu o singură observație, însă. Toate numele, de oameni sau locuri, sunt pronunțate într-o engleză americană neaoșă, din care cu greu poți pricepe ceva. Altfel, CD-ul este bine realizat, cu o grafică și un sunet atractive.

Marius Ghinea

LEVEL	INFORMAȚII
Producător:	GSP
Ofertant:	Monosit Conimpex
Tel:	01-3302375

Chrono Cross

Probabil cel mai bun joc de PlayStation lansat în ultima perioadă





SquareSoft este compania care ne-a bucurat ani la rând cu senzaționala serie *Final Fantasy*, jocuri care în lumea consolelor sunt lideri autoritari. Aceeași companie a lansat cu ceva ani în urmă un joc, *Chrono Trigger*, care a fost la rândul său extrem de apreciat de toată lumea. Cu o echipă aproape similară, **Squaresoft** și producătorul Hironobu Sakaguchi, a fost realizată și continuarea *Chrono Cross* care, încă de la lansare, a spart aproape toate recordurile, amenințând serios poziția fratelui său, *Final Fantasy*.



Povestea

Serge, un tip obișnuit, se trezește absorbit într-o lume paralelă unde, tot el, murise în condiții misterioase în urmă cu mai bine de un deceniu. Aici se întâlnește și se împrietenește cu Kid, un aventurier, un adevărat pierde-vară și împreună vor pleca în căutarea lui Frozen Flame, un artefact misterios care îi permite deținătorului, potrivit legendei, să remodeleze timpul și spațiul. Curând va constata că nu este singurul care dorește să pună mâna pe acest artefact, pentru că Lynx, o pisică umanoidă de sorginte regală, are propriile planuri în ceea ce privește Frozen Flame. Încetul cu încetul Serge se va trezi implicat într-o intrigă complexă care îl va ajuta să-și descopere originile și destinul (oare care o fi acela?).

Jocul

Așa cum ne-a obișnuit deja și în *Final Fantasy*, *Chrono Cross* nu este o continuare a poveștii din originalul *Chrono Trigger*. Dimpotrivă, creează un univers nou cu propriile sale destine și conexiuni în care reușește pe parcurs să introducă și personaje sau evenimente din *Chrono Trigger*. Cred că termenul potrivit nu este cel de continuare, ci acela de extindere.

Știm cu toții prea bine ce ne-a atras cel mai mult la jocurile anterioare produse de **SquareSoft**. Pe lângă poveștile extrem de bine realizate, complexe și pline de sentiment, luptele constituiau unde adevărat deliciu. Plăcerea de a vedea ce mai face următoarea magie, următoarea combinație sau lovitură specială sau, mai ales, următorul summon, nu avea egal. *Chrono Cross* le are pe toate acestea din plin. Deja tradiționala bară de timp a fost înlocuită cu puncte de stamina, șapte la număr, fiecare acțiune necesitând un anumit număr de astfel de puncte pentru a fi efectuată (o magie de exemplu le va utiliza pe toate șapte). Luptele sunt în continuare turn-based, însă orice personaj poate acționa în orice moment atât timp cât mai are puncte de stamina, oferind un oarecare sentiment de real-time.

Magiile sunt împărțite pe șase culori: alb, negru, roșu, albastru, verde și galben, fiecare dintre cele 40 de personaje jucabile având afinități cu una sau mai multe dintre aceste culori. Culorile pot fi depuse în sloturile de pe grila personajelor. De fiecare dată când un personaj lansează cu succes un atac (slab, mediu sau puternic), noi sloturi sunt adăugate la grilă, ceea ce











îi va permite să declanşeze magiile. Şi dacă tot vorbim de magii să amintim puţin şi de summon-uri deoarece, în *Chrono Cross*, lansarea acestora este un pic mai complicată. Astfel, jocul a introdus un sistem ce va ţine minte culorile ultimelor trei magii activate în timpul luptei. Dacă acest sistem devine monocrom, atunci personajele cu înclinaţii spre respectiva culoare vor deveni mult mai puternice, fapt ce le va permite să activeze un summon de acea culoare. Să construieşti un sistem monocrom nu este atât de uşor pe cât pare, deoarece acesta va ţine minte şi culorile magiilor activate de oponent. Odată însă ce ai ajuns să stăpâneşti interfaţa de luptă îţi va fi destul de uşor să închei cu succes aproape orice confruntare, cu atât mai mult cu cât inamicii, acum, sunt vizibili pe ecran tot timpul, permiţându-ţi să-i eviţi în cazul în care sunt prea puternici.

Spuneam mai devreme că în *Chrono Cross* sunt prezente nu mai puţin de 40 de personaje jucabile. Este absolut adevărat. Mai mult decât atât, fiecare vine cu propria poveste, propriile experienţe şi abilităţi speciale. Până şi dialogurile sunt unice. În plus, fiecare dintre aceste personaje are cât un miniquest care nu poate fi obţinut dacă el nu este în party, iar în cazul în care vreunul dintre personaje a mai trăit o situaţie similară cu cea în care te afli în acel moment ţi-o va împărtăşi.




Ar fi multe de spus despre *Chrono Cross*, pe lângă faptul că este un joc excepţional, dar, din păcate, spaţiul nu mi-o permite şi, în plus, nici nu vreau să vă răpesc plăcerea de a-l descoperi singuri. Înainte de a încheia, mai vreau să amintesc sunetul şi muzica, unde Yasunori Mitsuda, compozitorul din *Chrono Trigger*, a făcut o treabă fantastică. Vă recomand cu cea mai mare plăcere *Chrono Cross*, deoarece este un joc ce nu trebuie ratat.

Claude



LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Chrono Cross
Gen:	RPG
Producător:	Square Soft
Distribuitor:	Electronic Arts

Câştigătorii lunii iulie



La concursul **LEVEL** împreună cu **Ubi Soft**, jocul Settlers IV a fost câştigat de către Cantea Aliodor Ilie din Victoria.

LEVEL şi **InterCom Film** au oferit câte un tricou Evolution următorilor doi cititori:

Mănescu Lucian din Constanţa şi Budurean Raul-Florin din Arad.

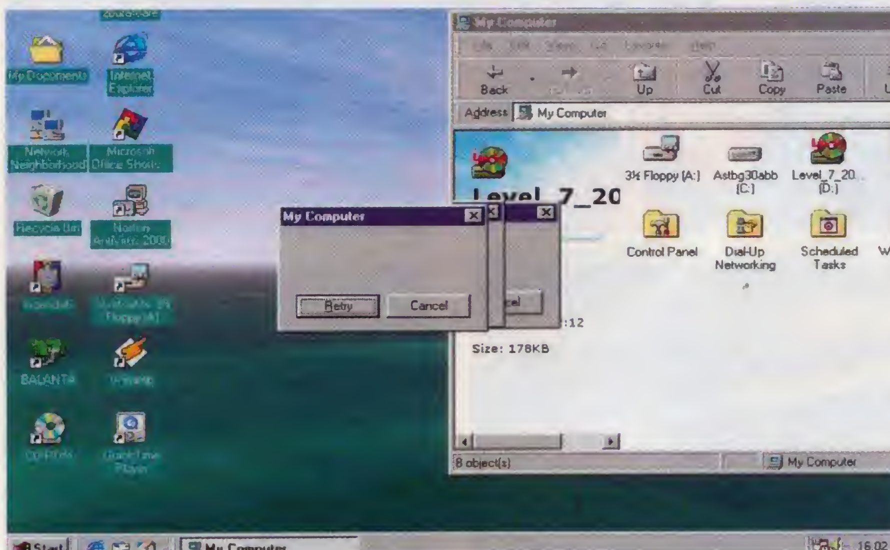
La concursul organizat de **LEVEL** împreună cu **Best Computers**, jocul Fallout Tactics i-a revenit lui Mate Marius-Remus din Sibiu.

LEVEL şi **Sony** au oferit 10 jocuri PlayStation „The Legend of Dragoon" următorilor:

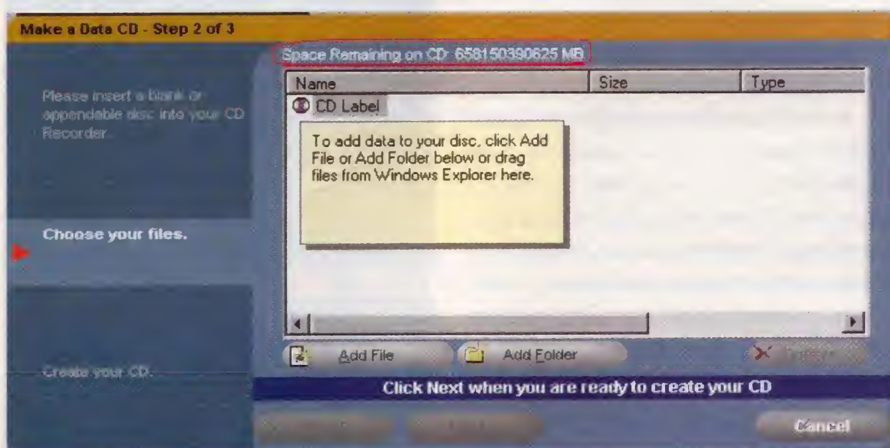
Hreniuc Alex (Timişoara), Patrichi Adina (Bucureşti), Catrina Alexandru (Bucureşti), Radvanszki Robert (Satu-Mare), Olteanu Radu Lucian (Târgovişte), Cârstoiu Cosmin-Iancu (Pui), Marinache Aurel (Câmpina), Vatamanu Robert (Iaşi), Uşurelu Cătălin (Piteşti), Pop Oana (Zalău)

Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie 068-415158 sau 068-418728.

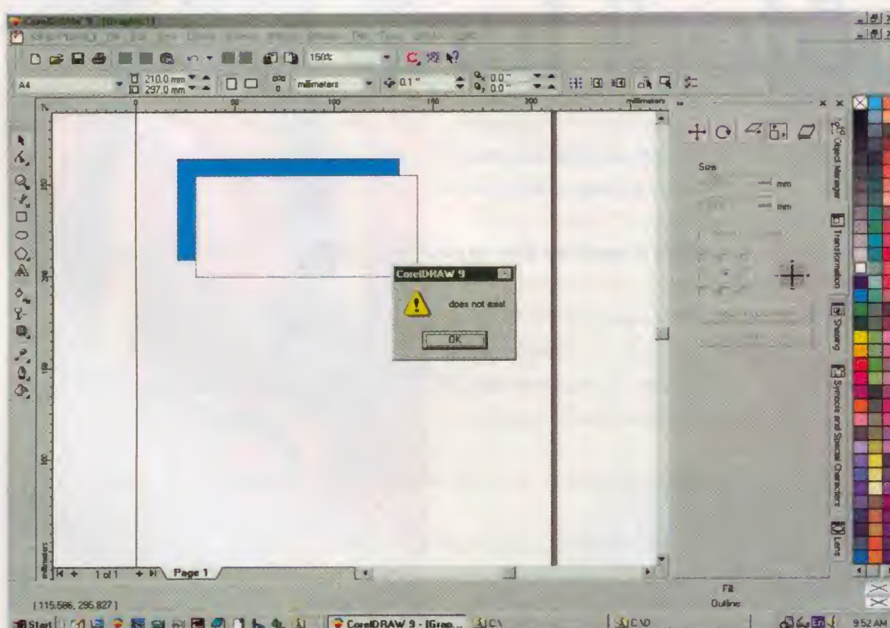
Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch



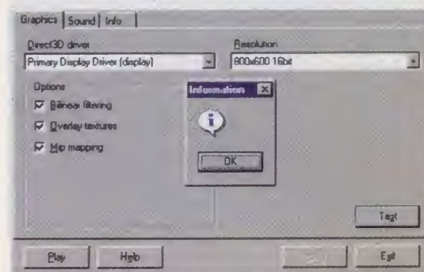
Și-i mai auzi pe unii cum că Sisif nu există, e un mit etc. Imagine primită de la Virgil a.k.a. yoshy



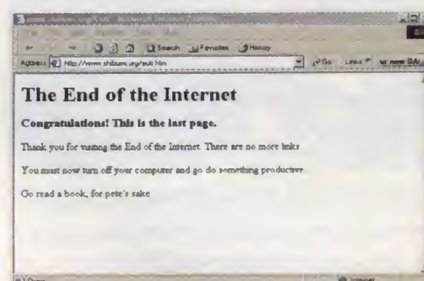
Nu prea găsești așa CD-uri pe piață. Asta-i marfă de contrabandă... Imagine primită de la Mihai Pais



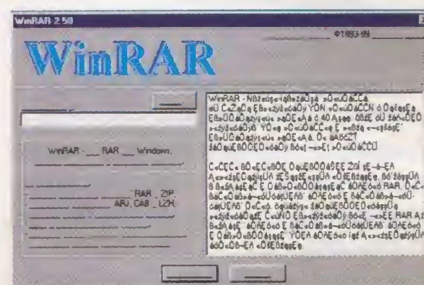
! nu există... Corel Draw nu există... Logică nu există... Imagine primită de la Dan Filimon din Botoșani



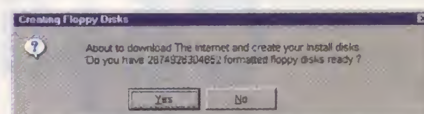
Așa deci, după ce că ești impertinent mai faci și pe nevinovatul! Parcă văd că vrei să apăși și pe OK... Imagine primită de la același Mihai Pais



Restul e tăcere... Imagine primită de la Vaju Dragoș Ariel



A-hai WinRAR pentru to(n)ți! Imagine primită de la Cismaru Vlad



Pentru cei care vor Internet acasă... cu totul. Imagine primită de la Florin Vilcea



Viață de disperat! Imagine primită de la Ispas Adrian

Câștigătorul nostru de luna aceasta este Ispas Adrian!



A Knight's Tale

„Dacă un om are suficientă credință poate face orice."

Acestea erau cuvintele cu care își petrecea un meșter sărac fiul la plecarea acestuia în lumea largă. Cuvinte care în secolul al XIV-lea aveau o semnificație deosebită (nu știu dacă în ziua de astăzi mai spune un părinte așa ceva). Dar de ce vorbesc acum despre secolul al XIV-lea? Pentru că în această perioadă se petrece acțiunea filmului *A Knight's Tale*. Era o perioadă plină de credință. Oamenii credeau foarte mult în destin, în soarta care le-a fost menită de la naștere, dar mai existau și oamenii care nu puteau să accepte acest lucru. Unul dintre aceștia este și eroul filmului: William (Heath Ledger).

Pe când eram sărac...

William are o origine modestă. El este fiul unui meșter de acoperișuri din stuf. Visul lui din copilărie era de a deveni într-o bună zi cavaler.





Dar, în acele vremuri, să avansezi pe scara socială nu era atât de ușor. Soarta nu se schimba de la o zi la alta și, cu mici excepții, oamenii mureau în aceeași condiție socială ca aceea în care s-au născut. Norocul se ivește însă pentru eroul nostru sub forma unui turnir medieval unde cavalerii se năpustesc unul asupra altuia în proba de îndemânare și rezistență. Destinul i-a oferit șansa de a intra în luptă. William a reușit să facă rost de o identitate de împrumut: Ulrich von Liechtenstein din Gelderland. Sub acest nume de nobil îi va fi permis să participe la turnir. Astfel a reușit William să fie cavaler, chiar dacă numai cu îndemânarea și nu cu numele, care luptă pentru prestigiu, putere și onoare. Dar să nu credeți că i-a fost ușor. Rivalul lui este un campion șarmant și neîndurător, Count Adhemar (Rufus Sewell), hotărât să-l împiedice pe eroul nostru să-și îndeplinească visul. Nu putea să lipsească frumoasa Jocelyn (Shannyn Sossamon), o femeie de viță nobilă pentru care oricare dintre concurenții la turnir și-ar da chiar și viața. Nu vi se pare că deja seamănă foarte mult cu Robin Hood?

Povestea atemporală a lui William și a bandei lui medievale de pierde-vară, formată din blândul Roland (Mark Addy), impulsivul Wat (Alan Tudik) și scriitorul fără slujbă Geoff Chaucer (Paul Bettany), se dovedește a fi o comedie trăsnită cu un mesaj destul de actual: ne trebuie puțină voință pentru a demonstra că avem sânge de erou în noi.

A Knight's Tale (Povestea unui cavaler) este rodul imaginației scenaristului-regizor Brian Helgeland, în spatele căruia stau nume precum *L.A. Confidential* și *Payback*, și este o producție Escape Artist/Finestkind.

Distribuit de InterComFilm România
Data apariției: 15 septembrie 2001

Imagini la puterea N

De data aceasta vom trece în revistă câteva componente cu un grad mai ridicat de „periculozitate". Ţinând cont de faptul că intrăm într-o perioadă în care toată lumea încearcă să își facă câte un upgrade la diferite componente din computer (fie din necesitate, fie pentru a avea un calculator mai puternic decât al vecinului sau colegului de bancă), m-am gândit să vă prezint câteva componente pe care în mod sigur orice gamer „supărat" ar dori să le aibă instalate în propriul sistem.



Elsa Gladiac 920

Iată, dragii mei gameri, că și în acest număr vă prezint o placă video. Numele ei (nu știu în ce măsură vă poate spune despre ce este vorba) este Elsa Gladiac 920. Această placă este produsă de firma ELSA, renumită pe plan mondial. Ce este de remarcat în mod deosebit la acest model este chipset-ul care o împinge spre victoria 3D. Acesta este produs de concernul NVIDIA. Chipset-ul GeForce3, căci despre el este vorba, este cotat în acest moment ca cel mai puternic procesor grafic din lume. Desigur, este inclus cel mai revoluționar engine grafic - nFinite FX - acesta fiind în stare să realizeze cele mai veridice efecte 3D cum ar fi senzaţia de volum, efecte cu particule de lumină, ceață și fum. Suprafețele texturilor, ale reflexiilor și senzația de mișcare a lichidelor sunt alte rezultate ale engine-ului grafic menționat. Acest model de placă este dotată cu 64 MB DDR SDRAM ce lucrează la o frecvență de 460 MHz, având un timp mediu de acces de aproximativ 3,8 ns. În cadrul unor anumite scene mai complexe Elsa Gladiac 920 oferă o performanță de trei ori mai mare decât orice placă video dotată cu un chipset GeForce2 Ultra, lucru posibil datorită funcției de anti-aliasing (FSAA) care la acest model este foarte bine pusă la punct, FSAA-ul fiind „făcut" hardware la GeForce3. Aceste caracteristici s-au văzut în cadrul testelor efectuate și care, sincer să fiu, au fost făcute la „sânge". Din punct de vedere al dotărilor hardware trebuie să amintim și de opțiunea de dual view ce se realizează printr-un conector de tip TV Out (S-Video). Pentru aceia dintre dumneavoastră care au un televizor ce nu are în dotare o astfel de mufă, în pachet este inclus și un adaptor pentru semnal de tip compozit. În pachetul cu care vine această placă se mai găsește și un manual foarte bine pus la punct, cu specificații de instalare și troubleshooting tradus în opt limbi. Pe lângă acesta am mai găsit nu mai puțin de 5 CD-uri cu drivere, utilitare și descrieri tehnice ale plăcii. În plus se mai adaugă încă două CD-uri ce conțin un joc original (Giants: Citizen Kabuto). Acest joc este special optimizat pentru Elsa Gladiac 920 pentru a scoate în evidență noile efecte 3D ale procesorului grafic GeForce3. Închei aici, nu de alta dar aș putea să continui să prezint aceste super caracteristici și performanțe ale acestei plăci video pe încă două pagini și știți că acest lucru nu e posibil (încă). Totuși, sper să aveți posibilitatea de a o încerca voi înșivă , pentru că, sincer, merită.

3DMark 2001	16 bit	32bit
1024x768	5270	5128
1280x1024	4692	4376
1600x1200	4047	3564

UT Direct3D	16 bit	32bit
1024x768	81,6	75,09
1280x1024	69,88	69,18
1600x1200	69,32	68,35

UT OpenGL	16 bit	32bit
1024x768	89,96	87,05
1280x1024	85,3	85,15
1600x1200	83,82	83,29

Q3:Team Arena	16 bit	32bit
1024x768	97,4	95,6
1280x1024	87,5	82,5
1600x1200	70,7	62,6

LEVEL	INFORMAȚII
Producător:	Elsa
Ofertant:	ICG
Tel:	01-2217343
Preț:	393 USD (fără TVA)



TYPHOON TV TUNER RDS



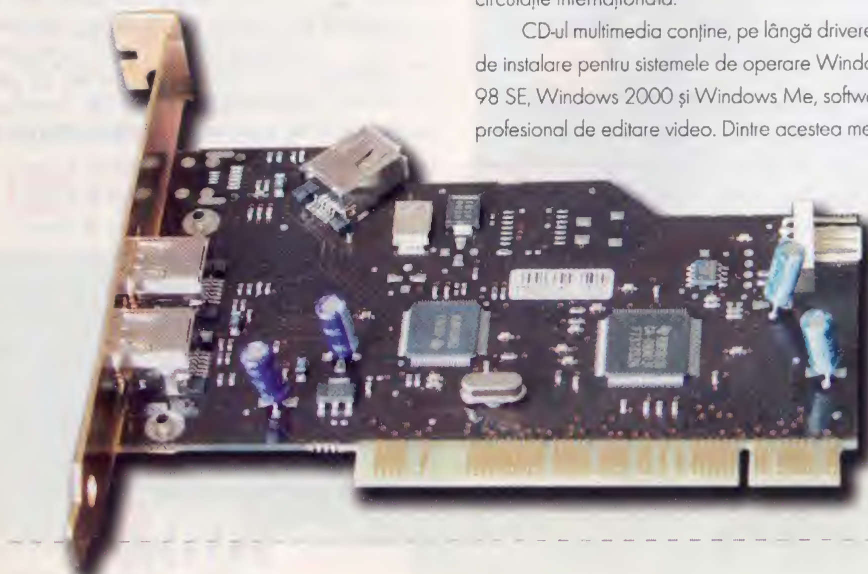
Acest model de TV Tuner foloseşte tehnologia RDS (Radio Data Systems). Typhoon TV Tuner RDS are încorporat şi un FM Tuner cu rolul de a recepţiona semnal radio atât în banda AM cât şi FM (sincer să fiu, parcă joci altfel, pe ritmuri latino emise de postul preferat de radio). Este construit în jurul chipset-ului Brooktree BT878 şi poate afişa pe ecranul monitorului dumneavoastră până la 126 de canale în modul full screen. Software-ul inclus permite un control foarte comod al programelor recepţionate, având integrată şi o facilitate de autogestionare a canalelor recepţionate. Modelul de faţă mai beneficiază şi de funcţiile de Multichannel Preview şi Zoom. Acest lucru constituie un avantaj pentru că aveţi posibilitatea de a viziona mai multe canale în acelaşi timp sau să măriţi o anumită zonă dintr-o imagine recepţionată (N-ar fi rău dacă aş putea să recepţionez şi ceva imagini din Max Payne în timpul reclamelor dintr-un film, he-he!). Tot cu ajutorul unor programe adiţionale care se găsesc pe CD-ul de instalare se pot face capturi de imagine şi sunet de până la 30 de fps. Dacă tot nu pot să obţin imagini din Max Payne, atunci în mod sigur pot să recepţionez teletextul canalului preferat cu ajutorul utilitarului Teletext. De remarcat este calitatea sunetului. Acest model de tuner are posibilitatea de a recepţiona semnal stereo datorită tehnologiei Stereo TV (Dual Channel).

Ca dotări suplimentare, acest TV Tuner dispune de câteva mufe de tip S-VHS, AV cu rol de video In şi încă două mufe pentru Audio cu rol de In/Out. Ca dotări opţionale se poate aminti suportul pentru telecomandă, care se poate achiziţiona separat.

LEVEL	INFORMAŢII
Producător:	Typhoon
Ofertant:	Tornado Sistems
Tel:	01-3127507
Preţ:	74 USD (fără TVA)

Terratec Cameo 400 DV - Digital Video Editing System

Cameo 400 DV îţi oferă un start ideal în noua lume a editării video digitale. În momentul în care ţi-ai conectat DV-ul sau camera video (D98) la computer poţi începe să editezi propriile tale filme. Poţi fi propriul tău regizor (sau pe bani grei poţi să regizezi pentru alţii). Calitatea cu care poţi lucra nu va avea absolut nimic de suferit mulţumită dotărilor hardware pe care această placă le are încorporate. Această placă de captură este un model FireWire care poate susţine rate de transfer de până la 400 MB/sec - echivalentul a 50 MB/sec. Aceasta mai permite şi conectarea sau deconectarea camerei video în timp ce computerul dumneavoastră este în funcţiune. Pe această placă se găsesc 3 porturi, în care se mai pot conecta şi alte modele de device-uri cu acelaşi rol (de pildă, se pot conecta până la 63 de dispozitive FireWire cum ar fi unităţile harddisk externe sau CD recorderele, tot externe, desigur). În cutia în care este ambalată această placă, pe lângă un cablu auxiliar de conectare la o cameră video digitală, mai poate fi găsit un CD multimedia şi câteva manuale şi broşuri scrise în toate limbile de circulaţie internaţională.



CD-ul multimedia conţine, pe lângă driverele de instalare pentru sistemele de operare Windows 98 SE, Windows 2000 şi Windows Me, software profesional de editare video. Dintre acestea menţionăm Ulead MediaStudio Pro 6.0 VE, care oferă cea mai nouă tehnologie de editare video o performanţă superioară şi o multitudine de unelte care pot face dintr-un începător un adevărat profesionist în arta editării video. Un alt soft foarte folositor poate fi şi Audio and Video Editor. Cu acesta se pot crea, asambla sau insera anumite scene dintr-un clip sau film. Acesta are o interfaţă foarte prietenoasă cu foarte multe unelte de prelucrare şi efecte audio. Acest software de editare are la bază tehnologia „time line", care permite inserarea unor formate foarte variate de clipuri, efecte audio şi animaţii în cadrul propriilor creaţii.

Spre deosebire de alte produse software care au un rol asemănător, la acest pachet de programe am întâlnit şi utilitarul Cool 3D. Cu ajutorul acestui utilitar se pot crea titluri şi efecte de tip 3D Text.

În ceea ce priveşte configuraţia, este nevoie de un sistem cu procesor minim Pentium II la 300 MHz, 64 MB RAM şi un harddisk foarte rapid (SCSI sau IDE cu Ultra DMA 33/66).

LEVEL	INFORMAŢII
Producător:	Terratec
Ofertant:	Tornado Sistems
Tel:	01-3127507
Preţ:	108 USD (fără TVA)

BogdanS

Service autorizat

Se pare că şi în această lună toridă, gamerii noştri se lovesc din nou de fel de fel de probleme tehnice.

Să nu mai lungim vorba şi să vedem cum îi putem ajuta pe cei aflaţi la necaz.

BogdanS.

Marin Cezar - Piatra Neamţ

Ce upgrade îmi recomandaţi până în suma de 90 $ la un procesor AMD K6 - 2, 350 MHz, placă de bază: Ali Via AGP, placă video S3 TRIO 3D AGP 368 cu 4MB, 64 MB SDRAM PC 100, HDD 4.3 GB Quantum Fireball? Ce alte upgrade-uri îmi recomandaţi indiferent de suma menţionată mai sus?

R: În primul şi în primul rând îţi trebuie o placă video mult mai bună (un GeForce 2 MX, de exemplu). În al doilea rând, un procesor mai puternic nu strică (de exemplu un Duron la 750 MHz), dar evident la acest procesor îţi mai trebuie şi o placă de bază pe măsură. La toate acestea nu ar strica şi ceva memorie în plus. (128 MB RAM, mi se pare suficient, mai ales că preţurile sunt în scădere.)

Karton Robert - Oradea

Am un calculator cu placa de bază Tyan Trinity 1850, cu 64 MB Ram PC 100, un procesor Celeron la 466 MHz, un HDD de 10 GB UDMA 66, o placă AGP VooDoo 3 2000 cu 16 MB, o placă de sunet Aztec Galaxi, CD-ROM Acer 40X. Problema sună în felul următor: la instalarea lui Windows 98, după copierea fişierelor pe hard şi după restartare, îmi închide calculatorul (shut down). După repornire la fel. Dacă umblu prin BIOS, orice, şi încep instalarea de la început, totul decurge normal până la setările finale (în pragul minutului 7), când dă o eroare, şi anume "RUNDLL32 Error". Am încercat să instalez programul (presupun că te referi la sistemul de operare...) şi la alţii, dar spre stupoarea mea acolo mergea fără probleme. [...]

În schimb am încercat să testez CD-ROM-ul care este de la ACER şi am ajuns la concluzii fatale pentru ACER. CD-ROM-ul este 40X, dar dacă deschid 4 (patru) ferestre de movie se blochează, în nici o fereastră filmul nu merge, deşi după calculele mele la o turaţie aşa de mare ar trebui.

Întrebarea este dacă s-ar putea întâmpla ca CD-ROM-ul să citească greşit anumiţi biţi? Ajunge doar un bit şi gata!!! Cum aş putea verifica citirea dacă este sau nu corectă?

R: Acest tip de erori apar şi la incompatibilitaţi hardware. Sfatul meu este să scoţi placa de sunet şi să încerci să reinstalezi din nou Windows-ul. După instalarea şi configurarea sistemului de operare, pui placa la loc şi îi instalezi driverele ei originale. La faza cu CD-ROM-ul îmi pare rău, dar va trebui să te dezamăgesc. Este normal ca acesta să se blocheze în momentul în care deschizi 4 (patru) ferestre cu filme. Cauza? CD-ROM-urile de obicei au rate de acces foarte mari (în jurul valorii de 180 ms), şi nu reuşesc să citească o cantitate de informaţie atât de mare din mai multe locuri în acelaşi timp. Aşa că, îţi recomand să vizionezi filmele pe rând.

Garacea Andrei - Galaţi

Am un AMD K6-2 la 475 MHz, 64 MB RAM, HDD de 10,5 GB şi o placă 3D Leadtek 16 MB.

1. Pentru jocurile actuale, configuraţia mea este de ajuns sau ar mai trebui îmbunătăţită?

2. Nu prea ştiu sigur ce placă 3D am (ar putea fi un GeForce sau un TNT Riva)?

3. Care este programul pentru WORD cu litere specifice alfabetului românesc?

R: Configuraţia ta este acceptabilă, totuşi ceva memorie RAM (şi nu numai) în plus nu îţi strică. După părerea mea cred că ai un Leadtek GeForce 2 MX cu 16 MB RAM. Dacă, totuşi, doreşti să verifici afirmaţia mea, poţi să cauţi opţiunea Display din Control Panel şi acolo vei găsi exact numele plăcii tale video. În legătură cu un program pentru Word care să te ajute să scrii cu caractere româneşti, îmi pare rău, dar va trebui să te „dezamăgesc". Nu există nici un program care să îţi permită să scrii cu caractere româneşti în Word. Tot ce ai de făcut este doar să instalezi acest tip de caractere şi fonturi. Pentru asta mergi în Control Panel şi de acolo cauţi Keyboard. Deschizi această aplicaţie şi alegi opţiunea Language, iar apoi dai clic pe butonul Add. De aici selectezi limba pe care doreşti să o instalezi. Şi cu asta ai rezolvat problema.

Ionilă Ovidiu a.k.a. Cyberman - Piteşti

Am câteva întrebări:

1. Ce placă video pe slot PCI în jur de 1.500.000 - 2.000.000 îmi recomandaţi?

2. Credeţi că merită să-mi cumpăr toate piesele la calculator separat şi să le asamblez?

3. Se mai fabrică plăci Voodoo 3 2000 pe slot PCI (dacă da, cât costă)?

4. Este avantajos să cumpăr un sistem AMD K7 Duron, 64 MB PC133, HDD 10 GB, placă video S3 Savage 4 16 MB, CD-ROM 50X (+placă de bază, de sunet şi restul) la preţul de 12.250.000 (fără monitor)?

R: O placă video care se încadrează într-un astfel de preţ ar putea fi Voodoo 3 3000. În principiu, merită să îţi cumperi componentele unui calculator separat dar partea cu asamblatul nu este chiar o joacă de copii.

Dacă te simţi în stare şi cunoşti exact ce face fiecare componentă şi cum se instalează, nu văd nici o problemă, dar în cazul în care ai anumite dubii, cel mai bine ar fi să apelezi la un specialist sau la o firmă cu service autorizat (sau îţi cumperi un sistem gata asamblat).

Plăcile Voodoo nu se mai fabrică de foarte mult timp. Cauza: firma 3dfx a dat faliment. La prima vedere, configuraţia de mai sus pare destul de avantajoasă (se poate şi mai ieftin).

Aaaa, şi să nu uit!

Totuşi, îţi recomand o placă video mai bună, poate un GeForce 2 MX. Nu de alta, dar pe parcurs vei avea nevoie.

Vârlan George Vlad - Iaşi

Am un Celeron 433 MHz, 128 MB RAM, HDD 6,4 GB (care cârâie în draci), placă video GeForce 2 MX la 32 MB model MSI StarForce 817. Marea problemă ar fi o eroare, care cu siguranţă trebuie să vină de la placa video. Când rulez jocuri care necesită accelerare 3D îmi apare pe ecran albastru (de parcă se putea altă culoare) o eroare de genul: „A fatal exception OE has occured at 0028:C0006EB2 in VXD VMM (01)+00005EB2. The curent application will be terminated." După această eroare sunt scos automat în Windows din jocul pe care îl rulam.

Ar mai fi de spus că am Windows 98 SE şi DirectX 8. Am formatat chiar şi hard-ul, am reinstalat Windows-ul şi celelalte componente, printre care şi diverse drivere pentru placa video (nVidia Detonators ş.a.) însă tot nu am scăpat de eroare. Culmea e că jocurile bazate pe engine Quake3 (Quake3, Heavy Metal...) merg fără să



afişeze această eroare. Însă celelalte jocuri ce nu sunt bazate pe acest engine (Giants) afişează eroarea asta tâmpită.

R: Din tot ce mi-ai povestit în a ta scrisoare deduc faptul că îţi merg toate jocurile bazate pe OpenGL.

Ca să rezolvi această problemă trebuie să îţi modifici setările din DirectX. Pentru asta cauţi opţiunea „Additional Properties" din setările pentru Direct3D (Start> Setings> Control Panel> Display> Settings> Advanced). Acolo încearcă să pui setările respective pe „default". De aici mai poţi soluţiona şi alte probleme legate de accelerarea 3D.

Alex Mihai - Câmpina

Am o placă de sunet Creative SoundBlaster PCI 128. Până acum, am avut o placă video S3 Savage4 şi totul mergea bine. Acum mi-am cumparat un GeForce 2 MX şi din punct de vedere video totul merge bine. Problema este că în jocurile 3D (numai în ele) sunetul este distorsionat (apare un bâzâit).Ce soluţie îmi daţi? Ţin să menţionez că şi placa video şi cea de sunet au cele mai noi drivere, obţinute de pe site-ul producătorilor. Sper să-mi puteţi rezolva problema.

R: Prea multe detalii despre ce componente ai tu în calculator nu mi-ai dat, de aceea nu cred că soluţiile pe care ţi le voi oferi sunt cele mai exacte.

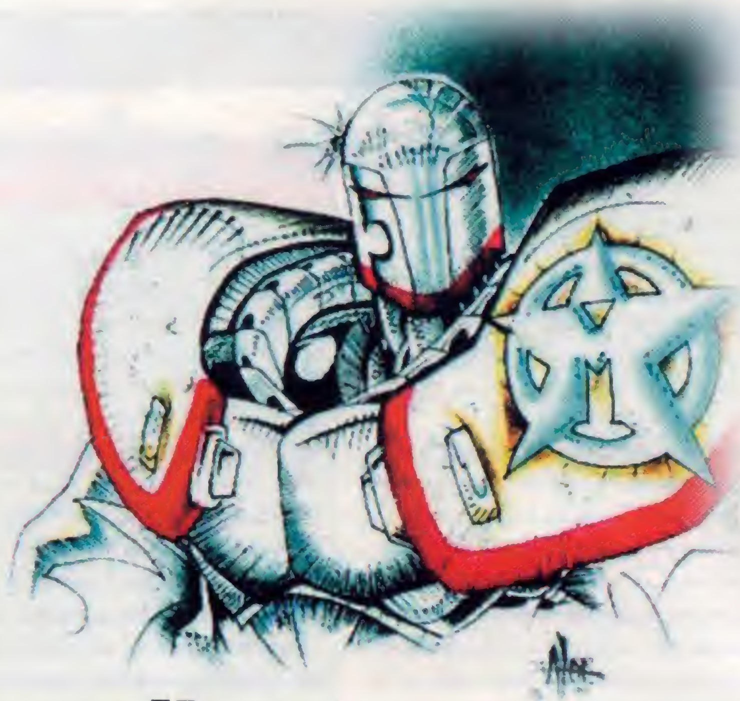
Totuşi, în cazul în care ai o placă de bază cu chipset Southbrige Via 686B, îţi recomand neapărat un update de BIOS. Aceasta a stat la baza mai multor probleme de acest gen.

Spuneai că se mai aude şi un bâzâit. Dacă acel zgomot se aude în momentul în care se citeşte sau se scrie ceva pe HDD, încearcă să dezactivezi opţiunea de DMA pentru HDD.

Dacă nici aşa nu reuşeşti să rezolvi problema, mai poţi încerca şi prin o uşoară scădere a performanţelor audio la placa de sunet. Pentru asta, intri în meniul de DirectX şi cauţi opţiunea de Sound. Acolo vei găsi un slider „Hardware Sound Acceleration Level". Încearcă să reduci din el până când acel bâzâit dispare.

La o şuetă hardware

Începând cu această lună, m-am gândit să vă propun şi eu un subiect de discuţii pe teme hardware. În cadrul aceste rubrici vreau să dezbatem câteva probleme ce ne frământă pe noi toţi. De exemplu, m-am gândit că ar fi bine dacă am discuta anumite aspecte legate de reţele (de care a început să se împânzească ţărişoara noastră în ultimii ani) şi de tot ce ţine de ele (transferuri de date, Internet, chat....). Dacă sunteţi de acord cu mine, aştept să trimiteţi scrisori la redacţie în legătură cu nedumeririle, părerile, nervii şi problemele cauzate de reţea - acasă, la serviciu, la şcoală, la facultate, oriunde. Vom încerca să extindem discuţia noastră şi pe forum sau chiar pe canalul de irc #level. (În fond şi la urma urmei, chestiile astea ţin şi ele de reţele). Depinde doar de voi cât de departe vom ajunge... cu discuţia.



Jocurile... Ce ne place şi ce vrem de la ele.

Se pare că ideea cu Tema Lunii continuă să aibă un succes nebun printre cititorii LEVEL. Singura problemă este timpul extrem de scurt în care un cititor își poate exprima opinia. Așa că o să schimbăm ceva.

Astfel, de acum înainte în fiecare număr al revistei se va anunța tema ce se va discuta peste două luni.

Cum vom proceda: tema pentru luna viitoare rămâne aceeași, ce vrem noi de la jocuri, ce ne place etc., iar tema de peste două luni este... **Influența jocurilor pe computer asupra gamerilor.** E de bine? E de rău? Vreau să vă aud opiniile!

Vă recomand ca în momentul în care citiți aceste rânduri să vă apucați deja să vă gândiți la această temă, să puneți mâna pe tastatură și să îmi trimiteți un mail la mitza@level.ro sau o scrisoare pe adresa redacției.

Edric O

Notele date de către reviste încep să reflecte din ce în ce mai puțin adevăratul succes al unui joc. Asta se întâmplă cu toate revistele, atât din România cât și din străinătate. Redactorii caută la un joc elemente care să-l diferențieze de alte jocuri din genul respectiv. Caută inovații. Dar asta mie mi se pare complet greșit.

Calitatea jocurilor nu se judecă după inovații sau ciudățenii, se judecă după distracția pe care o oferă! Acel element de „fun", atât de căutat de gameri, este ignorat de reviste. Un exemplu este topul celor mai bune jocuri din 2000. După cum s-a văzut, alegerile redactorilor **LEVEL** și cele ale gamerilor au fost în multe cazuri diferite.

Să luăm genul RTS (specialitatea mea). Gamerii au ales *Red Alert 2* și eu cred că au avut complet dreptate. De ce vi se pare atât de important ca un joc să fie revoluționar sau să aducă cine știe ce elemente noi? *RA2* este mai bun ca *Earth 2150* (după părerea mea) tocmai pentru că e mai „fun". Și nota pe care i-ați dat-o *RA2*-ului reflectă faptul că nu l-ați jucat în multiplayer împotriva unui inamic adevărat.

Toată lumea știe că România e în urma occidentului. Dar mie mi se pare că suntem în urmă și la capitolul jocuri. Gamerii români sunt influențați de faptul că se joacă mai mult prin café-uri. Acest tip de multiplayer face ca aproape toți să aibă aceleași preferințe în materie de jocuri. În occident nu contează dacă îți place un joc mai rar. Te conectezi la Internet și găsești pe alții care joacă acel joc! Dar în România nu ai încotro, trebuie să joci ce joacă prietenii. Și așa am ajuns să fim o țară de *Counter-Strike*... Ca să nu mai vorbesc de încăpățânarea cu care unii se țin de jocuri vechi (bune, dar totuși prea vechi)!

L-am întrebat odată pe un jucător de *Starcraft* de ce nu încearcă și un RTS mai nou. Răspunsul lui a fost „Da' de ce să stau eu să învăț cum să joc altceva?"

Reușești să te contrazici în cadrul aceleiași scrisori. Te întrebi la început de ce preferă redactorii de la diverse reviste de profil jocurile inovatoare – De ce nu ridică în slăvi jocurile nu neapărat originale dar „fun", atât de „fun" încât sunt jucate de mai toată lumea? – pentru ca apoi să te pronunți împotriva tendinței poporului de a se lua după turmă, de a juca ce este la modă prin café-uri și ce le recomandă amicii.

Ei bine, tocmai ți-ai răspuns la prima întrebare. De ce noi redactorii preferăm jocurile originale? Tocmai pentru că toată lumea se concentrează pe aceleași și aceleași jocuri, nu cele mai bune realizate vreodată. Și pentru că, deh, se mai plictisește omul să vadă aceleași și aceleași jocuri. Ca să dai de un joc simplu dar acaparant nu trebuie decât să intri în prima sală de jocuri, dar pentru a vedea un titlu cu adevărat de calitate, ingenios și „fun" în același timp e nevoie de revistele de specialitate.

_Mike_red_

Salut!

Vă scriu din nou, dar de data aceasta cumva în afara temei lunare, pentru că vreau să mă lămuriți în legătură cu câteva chestii.

În primul rând originalitatea din jocuri: în momentul în care Claude (unul dintre redactorii mei preferați pentru longevitatea în cadrul revistei) îi dă nota 95 jocului *Desperados* am rămas cam interzis. *Desperados* e o clonă perfectă de *Commandos*, (ultimul luând acum câțiva ani nota 88) dar de chestia asta nu s-a ținut cont atunci când a primit nota. Totuși, puțin respect pentru cei de la **Pyro**, ei au creat un nou tip de strategie în timp real, au realizat un joc cu adevărat original, iar peste 3 ani vine această clonă, cu un gameplay identic și un decor, chipurile, original și culege toți laurii.

Cred că atunci când este evaluat un joc, trebuie luate în considerare (calitativ și cantitativ) aspectele noi pe care respectivul joc le aduce în domeniu. În principiu, cred că un joc care ia peste 90 ar trebui să fie o bijuterie în domeniu, care impresionează prin concepte ceva mai puțin superficiale decât grafica 'superbelea', ca să mă exprim pe înțelesul tuturor. Acum nu mă refer neapărat la *Desperados*, cu toate că singurul lucru care-l diferențiază de *Commandos* e decorul texan (ce truc ieftin), ci la toate jocurile comerciale apărute mai nou. Paradoxul este că jocurile trebuie să fie comerciale, ca să-și scoată producătorul banu', dar lucrurile au

degenerat de câțiva ani. Pur și simplu jocuri ca *Half-Life*, *Fifa '99*, *Red Alert* (primul) etc. nu se mai fac. Și știm cu toții de ce.

În legătură cu tema lunii pot să spun că aceasta e marea problemă a jocurilor: originalitatea. Toate jocurile actuale se confundă într-o mediocritate banală și ne-am îmbăta cu apă rece dacă am crede că lucrurile au de gând să se schimbe prea curând. Eu personal pur și simplu sunt blazat de toate jocurile actuale, toate superficiale, banale și mult prea simple ca să mă țină strâns lângă monitor. De curând am jucat *Blue Shift* sperând că o să regăsesc *Half-Life*-ul de altădată, dar după câteva ore am renunțat. Pur și simplu nu aducea nimic nou: o copie ieftină cu engine performant și interfață albastră.

Ce schimbări radicale!

Ai perfectă dreptate, majoritatea jocurilor de astăzi sunt clone și clone ale clonelor... Dusă e originalitatea de altădată (mă rog, era simplu totuși să faci un joc original atunci când industria era destul de săracă în genuri și sub-genuri). De ce? Am mai zis de atâtea ori: jocurile sunt o afacere, o mare afacere unde se învârt bani grei. Și ca orice afacerist, un producător va prefera să scoată pe piață un joc ce nu va primi laude din partea criticilor dar se va vinde, decât un joc excelent, adulat de mass-media dar care nu reușește să scoată profit.

Cât despre Desperados, *dacă nota ar fi ținut cont și de originalitate sau dacă ar fi fost rezultatul unei comparații între* Desperados *și* Commandos, *alta ar fi fost situația.*

DoomHammer

Prin voința „bătrânicei" mele am să vă spun ce am eu cu JOCUL. În primul rând ce joc eu. Întotdeauna am fost pasionat de puzzle-uri. Îmi amintesc cum stăteam „face to face" cu 2000 de piese încercând să-mi dau seama ce-i ăla. La PC treaba e cam la fel. Nu vreau grafică de milioane (și nici dacă aș vrea nu mi-aș permite), nici sunet nu știu cum, ci vreau POVESTE + ENIGMĂ. *Alone in the Dark* spune tot. Poveste de poveste, enigmă de enigmă și mult, mult horror. Din păcate, astăzi nu mai vezi decât *Counter-Strike* și simulatoare de cea mai proastă calitate. Rar dacă mai văd un adventure care să aibă și suspans, unde poți să mori din 5 în 5 minute, și să nu mor de plictiseală în mult prea încercata mea „bătrânică".

Nu spun că nu sunt interesat de altceva în afară de RPG-uri și quest-uri, dar de obicei, dau de jocuri imbecile, idioate și cum mai vreți. Ce tot vrea lumea împușcături și sânge? Uită-te pe ProTv și vezi numai kill-ăreală. Luați frate strategii și quest-uri ca să vă rămână ceva în cap. Cu ce rămâi după ce scalpezi un terro? Sper că o să-mi dai dreptate când afirm că în ziua de azi, majoritatea gamerilor nu știu decât cum să împuște cu AK-47-ul, dar nici unul nu știe cum îl omori pe Fast Jarret cu Night Valet-ul (*Alone in the Dark 3*). Dar nu numai asta! Cum termini *Quest for Glory* (the one and only din toate punctele de vedere)? De asta prefer jocurile mai vechi. Mai multă poveste, mai mult suspans. Acum sigur că o să mă înjure toți counter-ii (Uite-l și pe ăsta! Se joacă „joace" de copii tâmpi). Îmi place și acțiunea (*Deus Ex* e fantastic) dar nu are povestea (întrerupere neașteptată: au zis la știri că a scăpat un varan într-o vizuină în Brașov. Ați încurcat-o!!! Evacuați, evacuați!) și suspansul unui adventure. Cred că v-am nenorocit de tot așa că închei triumfător: Vreau joc full și poster!!! V-am speriat, nu? Asta-i adventure sadea.

Mai am de spus despre RTS-uri. Pe lângă CD-urile mele numai și numai cu quest-uri am mai experimentat și câteva RTS-uri: *Dune 2*, *Warcraft 2*, *Starcraft* și cam atât, pentru că orice aș face tot cu adventure-uri rămân. Strategiile îmi stimulează creierul, mă obligă să gândesc, nu doar să împușc (a câta oară am spus asta?).

Orice ai face, violența va fi întotdeauna o atracție pentru om. Nu va recunoaște nimeni că se uită cu interes la știri sau că urmărește tot felul de emisiuni și filme în care violența este gratuită, dar asta nu va împiedica programele cele mai violente să fie pe primul loc în rândul audienței.

Cât despre jocuri, ai perfectă dreptate... Nu contează grafica, nu contează sunetul, story-line-ul poate să facă de unul singur diferența între un joc adevărat și un eșec (vezi Anachronox*).*

Ce să îți mai spun... uite că mă repet: VEZI ANACHRONOX. *Idee, storyline și feeling care parcă văd că o să fie pe placul tău.*

Petrovici Nicolae-Florin, București

Stimată redacție LEVEL,

Mă numesc Florin, am 15 ani și sunt un cititor (ne)fidel al revistei dumneavoastră (luați-o cum vreți).

Sunt un utilizator începător de INTERNET, în primul rând pentru că nu mă pasionează așa de mult și în al doilea rând pentru că nu m-am afundat prea mult în plasele rețelei. Menționez faptul că primul meu e-mail este acesta, pe care-l citiți acum. Eu n-am să vă supăr decât cu puține sugestii, dar înainte de toate vreau să spun tuturor cititorilor (scuze că acum stau cu spatele la voi) că majoritatea jocurilor pe care le joacă astăzi sunt o eroare gravă de concept (stați un pic, poate chiar două, să vă explic).

Cine a mai pomenit un joc de strategie 3D, mai bun ca *AOE2*, care totuși să se miște rezonabil pe sisteme umile?

De ce au trebuit domnii programatori să-și bage coada mârșavă și să altereze conceptul de RTS, făcând niște lucruri hibride, de jucătorul nu mai știe ce joacă : *Quake* sau *Starship Troopers*? Este adevărat că această convertire a dus la atragerea altor adepți, dar un jucător RTS nobil nu acceptă niciodată acest compromis. Poate că a apus vremea RTS-urilor care nu erau complet 3D, poate că nu, dar eu sunt sigur că nu o să accept această combinație.

Se pune accent din ce în ce mai mult pe capabilitatea acceleratoarelor 3D, lucru care se vede în majoritatea jocurilor de astăzi. Pentru a juca un joc bun și care să te atragă nu este nevoie neapărat de un accelerator. Gamerii cu experiență pot confirma aceasta. Cât despre gamerii noi (freshgamers), nu știu ce pierd, căci



n-o să apuce să joace niciodată nişte jocuri de categorie grea (nu le mai menţionez). Ne pare rău pentru ei.

Asta este una dintre cele mai stringente probleme din ultimul timp. Chiar dacă un studiu realizat recent a arătat că majoritatea gamerilor de pretutindeni nu deţin un sistem ultra-performant, producătorii de jocuri o ţin pe a lor... jocuri care mai de care mai devastatoare în ceea ce priveşte cerinţele minime.

Eu unul sper, ca spre binele nostru, să se trezească odată la realitate şi să nu se mai concentreze atâta asupra unui engine de ultimă generaţie şi mai mult asupra feeling-ului jocului.

Nu pot decât să sper...

Preda Ovidiu

Hello there!

Vă scriu în principal pentru cei care susţin că partea cea mai importantă a unui joc este procentul de realitate.

Păi, produsele în cauză sunt jocuri, nu trebuie nicidecum să fie reale. Un joc bine realizat (după părerea mea şi a multor altora) trebuie să deformeze cât mai fin realitatea.

Un joc realist nu va fi niciodată jucat de gameri, pentru că realitatea este în jurul nostru, pretutindeni, o vedem permanent şi în consecinţă nu poate fi interesant. Degeaba vine Vasilică de la 3 şi zice (două puncte) „Ce-i cu nota aia atât de mare la *Counter-Strike*? Unde armele intră în pereţi... Şi de ce grafica a primit xy puncte, pentru că nu merita mai mult de zt puncte...?" Producătorii, când au realizat jocul, nu s-au concentrat la câţi centrimetri intră arma în perete, ci la modalităţi cât mai nimerite pentru a surprinde gamerii (în mod plăcut, bineînţeles) cu tipurile cele mai ingenioase de a deforma realitatea aceasta atât de plictisitoare. Nu s-au întrebat vreodată unii gameri ce s-ar întâmpla dacă toate jocurile existente ar fi reale 100%?"

Până în momentul în care jocurile or să devină realitate mai e MULT, foarte mult. Dar chiar, ce o să se întâmple atunci când jocurile vor deveni prea reale pentru a mai putea distinge ce e ficţiune şi ce e adevăr?

Nici nu ştiu dacă vreau să se întâmple aşa ceva, pentru că te gândeşti la ce va urma după aceea...

Dacă ai avea acces la un număr infinit de lumi virtuale care sunt incomparabil mai bune decât realitatea în care trăieşti tu, ce ai face? Probabil că majoritatea ar alege să trăiască un vis frumos decât să ducă o viaţă plină de griji, şi poate că... ah, dar să lăsăm asta în seama cărţilor SF.

Dumitrescu Gabriel aka Razor

Acum ar trebui să trec la propunerea lui Mitza de luna trecută.

Ce îmi place la un joc: La un joc îmi place storyline-ul, libertatea de mişcare sau, mai bine spus, complexitatea, rejucabilitatea. NU mă interesează în mod special grafica, sunetul. Asta nu înseamnă că poate să aibă orice fel de grafică. Să nu mă „usture",ochiul când mă uit în monitor.

Ce nu îmi place la un joc: Nu îmi place superficialitatea, continuarea fără rost a aceluiaşi joc (exemplul 1: *C&C, Red Alert, C&C 3, Red Alert 2* - acum o să apară şi *Yuri's Revenge* - chiar aşa de „bătuţi în cap" să ajungă producătorii? Exemplul 2: *Counter-Strike* şi restul de MOD-uri stresante).

Nu îmi place un joc liniar, în care se ştie clar cum se termină şi nu există două drumuri (sau mai multe).

Ce aş vrea să văd într-un joc: multe personaje, un „tărâm" gigantic de plimbare, multe feluri de a proceda pentru a ajunge la acelaşi rezultat (pe scurt, un joc gen MMORPG transpus în joc de single-player - chiar dacă nu e atât de distractiv).

Aş avea o idee despre un joc adventure (quest): un fel de RPG, dar fără să ai de ţinut lupte cu adversari. Pur şi simplu să existe un oraş în care să poţi să faci tot ce îţi vine ţie în cap.

Eraser

Salut oameni (fo îs Zergu' Eraser)!

Oricum, după nume ştiţi că sunt paranoicul ăla care în loc să-şi vadă de şcoală vă asaltează pe voi cu scrisori.

Să înceapă tortura!

Mi-a plăcut ideea cu subiectul propus (mai ales că ducem lipsă de asemenea oportunităţi de a ne etala calităţile critico-jurnalistice) dar un subiect la fiecare lună... cam prea puţin timp. Mai ales că poştaşii se „grăbesc" să-şi facă datoria. Să trecem la treabă...

Revista:

În primul rând am numărat o groază de „jocuri" notate sub 60% (la care eu nu dădeam nici 40%, dar mă rog...). Păi noi (şi aici sper ca opinia publică să-mi dea dreptate) vrem să ştim ce să jucăm, nu ce să NU jucăm.

Mai departe... pot să vă laud (pe bune) că aţi reuşit să păstraţi numărul de pagini intacte.

Încă o chestie (mai veche, ce-i drept), *Serious Sam* nu merită chiar 92%, dar ce-i al lui e al lui (grafica extraordinară).

Buuun! Să trecem la subiectul lunii...

RPG-urile:

Nu au evoluat mult prin idee de la *Fallout*. Dar *Asheron's Call* (pe care îl lăudaţi atâta) mi se pare că are o grafică infectă (scuze dacă m-am repezit). Nişte pătrăţele (într-una dintre poze chiar aşa era) care au sabie şi scut. Nu l-am văzut că, de!, nu toţi au Internet acasă, dar probabil e fascinant să discuţi cu alţi jucători nu cu AI-ul. La ce bun însă suprafaţa mare de joc dacă e oribil realizată.

Nu merge! Un patch nu va rezolva nimic. Şi încă ceva... Dacă tipii ăştia scot MMORPG-uri (sau cum naiba le-o fi zicând) pe bandă, cum să-ţi petreci un an la jocul respectiv dacă apare ceva nou?

Nu apare posibilitatea de a forma o „poliţie" a oraşului, de a deveni comerciant de item-uri rare, spre exemplu. Skill-urile sunt extraordinar de puţine (8 sau 9?!).

Păi, *Fallout 2* (ahem! adică acum 6 ani) avea 20 de skill-uri!!!.

Şi la naiba cu RPG-urile medievale, săbii şi vrăji! Vreau lasere, gloanţe, într-un cuvânt: acţiune realistă!

Fallout Tactics a făcut pasul spre acţiune.

Poate fi adăugat un meniu fulger ca în *Commandos*: Sacul cu tot ce ai şi icon-uri pentru laser rifle şi alte chestii.

Dacă mai mulţi jucători se aliază şi găsesc un jeep: unul îl conduce, celălalt mânuieşte mitraliera etc. Şi, bineînţeles, fiecare se va specializa pe ce face în echipă: pilot - PILOT, mecanicul - REPAIR, trăgătorul - BIG GUNS etc.

Motoarele maşinilor să consume ceva, nu să meargă pe moca.

Quest-uri realizate de gamemasteri cu „premii" substanţiale.

Un MMORPG ar trebui să aibă NPC-uri mai mobile. De asemenea, jucătorul să poată să meargă târâş, în genunchi, să urce scări şi chiar să înoate dacă skill-urile şi condiţiile îi permit. Doar nu o să înoţi cu Power Armor sau cu skills of the Victor. Skill-urile să crească şi în timpul jocului cu ajutorul cărţilor, maeştrilor (alţi jucători mai avansaţi) sau prin utilizarea intensă a acelei specializări.

Apropo, de abia aştept să văd skill-ul TRAP sau STEAL „la lucru" în multiplayer. Mergi frumos şi... CLAP! ai căzut în capcana unuia.

Dar toate acestea sunt umbrite de lipsa Internetului (la mine, cel puţin) şi de costul taxei lunare care descurajează jucătorul.

Am să vă răspund amândurora...

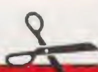
Asheron's Call *face parte din primele generaţii de MMORPG-uri (alături de* Everquest*) şi este normal să aibă o grafică „jegoasă" şi un concept de RPG subdezvoltat.*

Lucrurile însă arată mai bine odată cu apariţia noilor jocuri on-line şi vă asigur că multe dintre ideile pe care le-aţi expus aici îşi vor găsi locul şi în aceste jocuri.

Dar mai este mult până când MMORPG-urile vor atinge un standard de calitate extrem de ridicat...

Mie unuia mi-ar plăcea să văd mai multă libertate de decizie a NPC-urilor din joc, un story-line ce se dezvoltă de-a lungul jocului (și nu rămâne încremenit), răsturnări de situație la tot pasul etc.

Și mai este ceva... toată lumea scoate acum pe piață MMORPG-uri. Având în vedere că odată ce un astfel de joc te-a prins, îi dedici jumătate din zi, mă întreb câte MMORPG-uri o să rămână pe piață? Două? Trei?





Ne-au mai scris: Zanfir Adrian Ionuț din București, Simion Bogdan Mihai din Vâlcea, Dumitrașcu Ștefan din București, Mutu George Lucian din Piatra Neamț, Debre Ioan-Vasile din Sălaj, Cyberman, Karton Robert din Oradea, Balagh George din Constanța, Vârlan George-Vlad din Iași, Lupeanu George din Argeș, Caragea Andrei din Galați, Marin Cezar din Piatra Neamț, Popa Vladimir din Ploiești, Un Anonim din Târgu-Jiu, Andreea din București, Stan Sergiu din București, Frangulea Alexandru din Ploiești, Costache Vadim din București, Drăgan Ciprian din Buzău, Honoranu Sebastian, Gheorghiu Cristian din Călărași, Cezar aka Gyzmo 34, Blidariu Șerban din Caraș Severin, Radu-Mihai Droin din Ploiești, Marius aka Mike din București, Dinu Cristian Mihai din București, Andra Catincescu din Brașov, Dumitru Mircea din București, Tritean Adina din Zalău, Roșu Eugenia-Cristina din Iași, Zamfirache Andrei din Craiova, Bogdan Pârâială din Iași, Ionuț aka _Twinsen_ din Constanța, Spinanu Paul din Târgu-Jiu, Alex Cudin din București, Beonț-Sorghie Adrian din Iași, Razor din Bacău, Lucian aka Spike din București, Dobre Alin, AndrewBoy, Ice_Lord, Anaconda, Tavy din Constanța, Stef, @ndrey, DJ DVD, Io Iuliu, Jazbogirl din Iași, Predator din Râmnicu-Vâlcea, Vick, Victor aka WaSSuPIII, St3ph4n3 | din Suceava, Sorin aka flea, Alex aka Reptoid, ricky sd din București, Petcu Liviu, Viktor din Baia Mare, Tudor, Nelu, Alex Sabasanu din Suceava, Horia Doroftei, Avramescu Dan, Ștefan Georgescu, Ștefănescu George Cristian aka RAMBO, Bro, Chairman Yang din Cluj-Napoca.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

LEVEL

Str. N.D. Cocea Nr.12
2200 Brașov
Tel: 068/415158,
093-570511
094-754983
Fax: 068/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogel.ro)
Redactor șef :
Mihail Stegaru (Mike)
(mike@level.ro)
Secretar de redacție:
Gabriela Muntean
(gabriela_muntean@chip.ro)

Redactori:
Claudiu Levente (Claude)
(claude@level.ro)
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)
Sebastian Cachiț (Sebah)
(sebah@level.ro)

Redactori hardware:
Bogdan Amititeloae
(bogdan@level.ro)
Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogel.ro)
Csilla Sándor
(csilla_sandor@vogel.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(cristian_pop@vogel.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Online:
Mihai Bădescu
(mihai_badescu@chip.ro)
Liviu Beteag
(liviu_beteag@chip.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogel.ro)
Cora Iulia Apolzan
(cora_apolzan@vogel.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogel.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogel.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogel.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov

Pentru distribuție contactați-ne la tel: 068-415158 și fax: 068-418728

Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.



Technomage
Acțiunea și aventura sunt la ele acasă



Independence War 2: Edge of Chaos
Lasere și destine într-un space opera produs de Infogrames



Dragonriders: Chronicles of Pern
Rodeo cu bestii înaripate



MechCommander 2
Dueluri robotice la nivel înalt

Un nou logo:

CHIP Computer & Communications



un nou layout

mai multe pagini dedicate Internetului

mai multe pagini de practică

mai multe pagini dedicate comunicațiilor

Am păstrat doar competența, profesionalismul și obiectivitatea.

Şi CD-ul. Şi testele hardware şi software. Şi topurile de monitoare, plăci de bază, unități DVD, CD-RW şi CD-ROM. Şi actualitățile. Şi interviurile. Şi şi şi ...

BACK TO SCHOOL

Ai nevoie de un prieten pregătit să te ajute la calcule, echipat pentru explorarea celor mai noi enciclopedii multimedia, gata să ruleze aplicațiile tale preferate, să se conecteze la rețeaua prietenilor tăi și chiar să-ți ofere acces gratuit la Internet? Acum poți avea un prieten care îți va fi alături și când vei avea de învățat, și când vei vrea să te distrezi!

FLAMINGO COMPUTERS

îți prezintă noul tău coleg de bancă

FLAMINGO GENIUS

care te așteaptă să-l iei cu tine acasă din orice magazin Flamingo Computers.





Mai mult, pentru că începe din nou școala, primești înapoi de la Flamingo Computers

500.000 lei

pentru rechizite!

Împreună cu Flamingo Genius poți cumpăra monitorul de 17" RELISYS TE770 la prețul unui monitor de 15"!



RELISYS
A Brand Name of **TECO**

TE770

139$

Împreună cu Flamingo Genius

17" FST, 0.27mm, 72 KHz, DDC, OSD, 1280x1024@60Hz
3 ani garantie

~~149$~~

Consultă catalogul Flamingo Computers din luna Septembrie, urmărește toate promoțiile



și începe noul an școlar „cu temele făcute"!

Magazinele Flamingo

București, B-dul I.C. Brătianu nr. 39, Tel 01 31 00.422, unirii@flamingo.ro, St. Burileanu 14-16, Tel 01-232.68.00, aviatiei@flamingo ro; Cal. Dorobantilor 132, Tel 01-231.04.31, dorobanti@flamingo ro; Cal. Vitan 55-59, București Mall, etajul 1, Tel 01-327.56.23, mall@flamingo.ro, Sos. Ștefan cel Mare 240, Tel: 01-211.10.05, obor@flamingo.ro; Sos. Panduri 29-31, Tel 01-411.65.00, panduri@flamingo ro; B-dul Stirbei Vodă 97-99, Tel 01 637 75.87, stirbei@flamingo.ro; B-dul N. Titulescu 121, Tel 222 50.41, titulescu@flamingo.ro; Calea Victoriei 103-105, Tel 01-659.74.55, victoriei@flamingo.ro; World Trade Center, B-dul Expozitiei 2, parter, Tel: 01-224.26.04, wtc@flamingo ro; P-ța C.A. Rosetti, Str. Hristo Botev nr. 3, Tel 01-310.08.29, rosetti@flamingo.ro, Cluj-Napoca, Aurel Vlaicu 1-3, Tel 064-445.702, cluj@flamingo.ro; Craiova, Cal. Bucuresti 21C, Tel 051-417.426, craiova@flamingo.ro; Deva, B-dul Decebal, Bloc E, parter, Tel 054-233.041, deva@flamingo ro; Giurgiu, Cal. Bucuresti nr. 134 bl.11-2S, Tel 046-230.063, giurgiu@flamingo.ro; Iasi, Iulius Center, B-dul T Vladimirescu nr. 2, Tel: 032 278.090, iasi@flamingo.ro; Oradea, Str. Louis Pasteure nr. 3, Tel: 059-417.051, oradea@flamingo.ro; Sibiu (P-ța 1 Decembrie) Nicolae Teclu nr. 1, Tel 069-230.058, sibiu@flamingo.ro, Timișoara, C. Brediceanu 1, Tel: 056-292.755, Str. L. Blaga nr.7, Tel: 056-432.843, timisoara@flamingo.ro; Râmnicu Vâlcea, Cal. lui Traian 123, Tel 050-737.866, valcea@flamingo.ro

Accesul la Internet se oferă pe conexiune Dial-Up, cu număr de apel în București, Iași și Craiova. Prețurile sunt exprimate în USD și nu includ TVA. Plata se face în lei, la cursul BNR din ziua efectuării plății